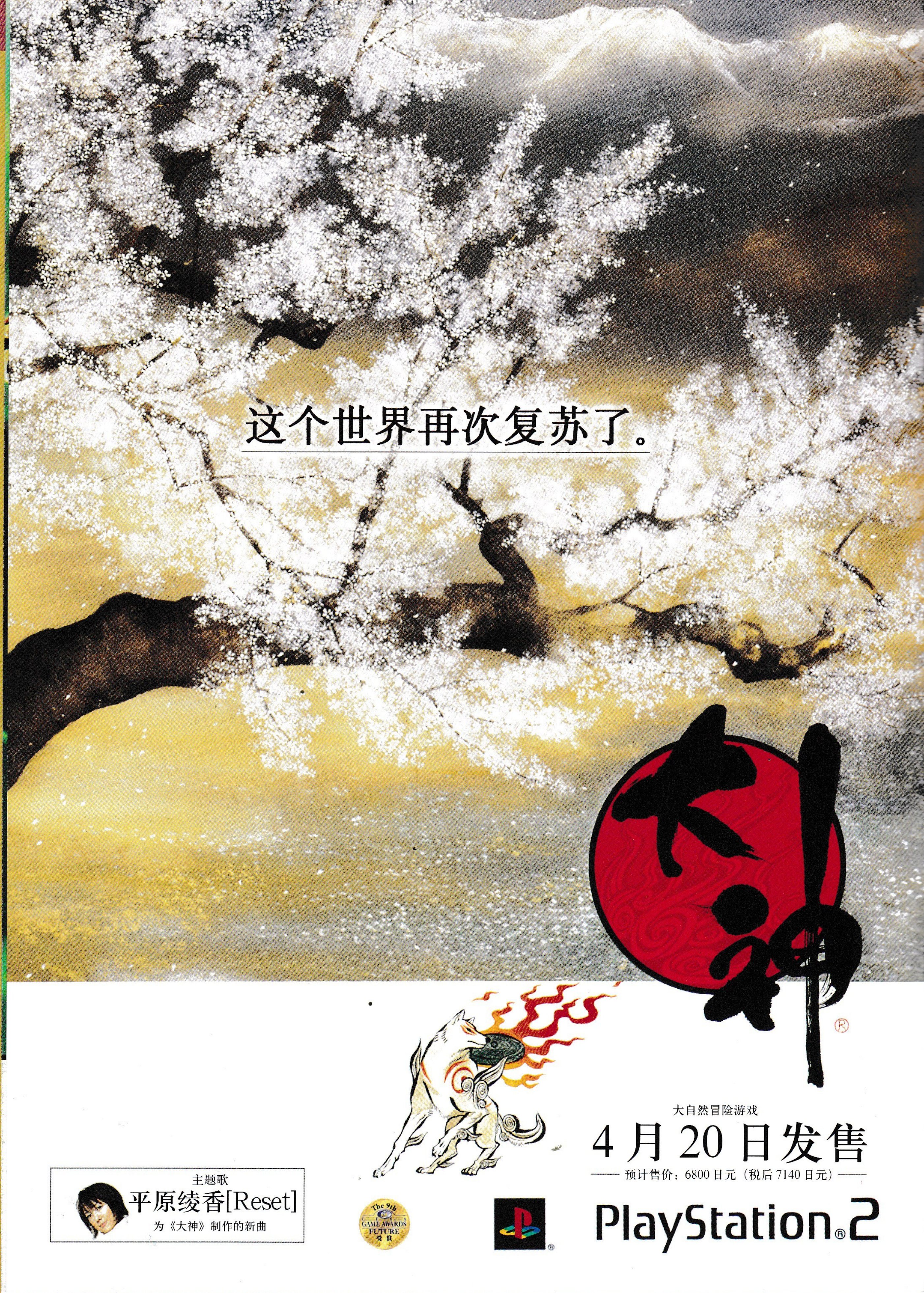

■ 微软联手众多日本一线厂商，承诺年底Xbox360游戏将超过80款 ■ 革命游戏售价不会超过50美元！任天堂社长岩田聪如是说
LEVELUP
游戏城寨
优惠价 4.80元
3
LeveL
2006.4B
游戏/网络/音乐互动志
特稿
levelup.cn
论坛周年征文选登
levelup私房话
什么样的男生才能打动女孩的心?
烈舞阿婆
Level 1 抽奖活动中奖名单公布
Web Show
追女生的十大禁忌
全世界最伟大的爱——母爱
公司的人力资源新规定，不准请假！
动漫游
漫谈火影之忍者
美优馆
泽尻绘里香
UpGuide
PS2/古墓丽影 传奇
PS2/罪恶装备XX Slash
PS2/王牌机师A.C.E 异世纪传说2
Game Express
PS2 风雨传说
灵弹魔女
少年杨格斯与不可思议的迷宫
NDS 洛克人ZX
PSP SD高达 G世纪 · 便携版
无瑕人生 新牧场物语
GBA MOTHER 3
levelup 音乐台
网友点播 · 音乐台大家齐参与
01 Glorious（《王牌机师A.C.E 异世纪传说2》主题曲）/ 02 Your Color（《九十九夜》主题曲）
03 VS（《风雨传说》主题曲）/ 04 Broken Skies（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
05 Zero（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）/ 06 And I Love You So（欧美流行推荐）/ 07 Period（日韩流行推荐）
08 半球（网友点播）/ 09 莎花（网友点播）/ 10 旺达的眼泪（佳文选读）
11 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）/ 12 Love needing（仓木麻衣演唱）
CD
网友点播
音乐台大家齐参与
LEVELUP 3 LeveL
游戏城寨


这个世界再次复苏了。
大神®
大自然冒险游戏
4月20日发售
预计售价：6800日元（税后7140日元）
主题歌
平原绫香[Reset]
为《大神》制作的新曲
The 9th
GAME AWARDS
FUTURE
PlayStation®2









COVER STAFF

封面：风雨传说

Level 3
2006.4B

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010

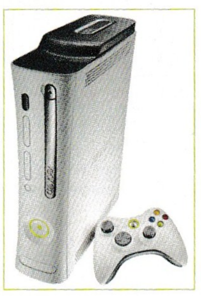
CONTENTS
目录

风速报道

TEXT BY 风间仁

日本当地时间4月6日下午1：30分，微软在东京国际会馆召集众多媒体记者举行了新闻发布会，会上微软公布了Xbox 360在日本的下一步发展战略和计划。Xbox 360自去年12月在日本发售以来成绩一直不佳，激烈的市场竞争以及即将到来的次世代主机大战，都要求微软必须在最短的时间内唤醒日本消费者的购买欲望从而保证在PS3和革命上市之前拥有足够的市场占有率。这次《游戏城寨》为大家带来了有关这次新闻发布会的详细报道，下面就让我们一起来关注Xbox 360的次世代战略吧！

微软联手众多日本一线游戏厂商，年底前日本市场Xbox 360游戏将超过80款！



微软公司在会中宣布，到今年年末日本市场的Xbox 360的软件将会由目前的25款增加至80款以上。而年内索尼的PS3以及任天堂的革命两大次世代主机也将推出，这势必会使得市场竞争更加激烈化。

Xbox 360于去年年末发售，虽然在欧美市场销售情况良好，但在日本却遭遇窘境。尽管发售前微软曾投入巨资进行宣传，但是根据到3月26日为止的统计，日本市场Xbox 360累计贩卖数仅为12万3000台，日本Xbox事业本部长丸山嘉浩也不得不在3月宣布下课，接任他的则是原市场部长兼游戏内容推进部长泉水敬。

Xbox 360在日本市场受挫的主要原因是游戏作品大多不符和日本玩家口味，因此微软此次与多家日本游戏厂商合作开发Xbox 360新作。其中最令人期待的便是tri－Ace公司的RPG新作以及BANDAI NAMCO GAMES公司的在线游戏《机动战士高达（暂名）》。Enterbrain公司的浜村弘一社长表示："此次发表的作品都很值得期待，这也将是年末商战能否获胜的关键。"



▲新任日本Xbox事业本部长泉水敬。

LEVELUP 网友评论

评论1 3A不是加盟了吗，正在为360做RPG，要是《星海4》和《女神3》出在360上……（by 15楼）

评论2 到PS3发售时X360在软件阵容上的优势已经超越了PS3，虽说PS3有《MGS4》、《铁拳6》、《鬼泣4》这样的大作，但是这些招牌大作一般不可能直接和主机一同发售，看来索尼目前的重点不是售价和发售时间而是如何解决初期软件阵容的不足。（by music.snake）

BANDAI NAMCO GAMES加盟Xbox 360！在线游戏《机动战士高达（暂名）》发表！

BANDAI NAMCO GAMES（以下简称NBGI）公司副社长、家用游戏事业负责人鹈之泽伸在微软Xbox 360新闻发布会上公开了几款Xbox Live游戏和一款Xbox 360新作。

鹈之泽伸首先通过现场的大屏幕向与会者展示了Xbox Live Arcade游戏《吃豆人》，虽然目前游戏尚未完成，但他表示"希望通过Xbox Live举办世界性的《吃豆人》大赛，《吃豆人》的理论最高得分是330万，希望全球的玩家能比比看谁能更加接近这个分数。"

接下来他介绍了另一款Xbox Live Arcade游戏《Galaga（小蜜蜂）》，鹈之泽伸表示这将并非单纯的移植，而是会活用Xbox Live机能进行改进。另外他表示还将制作Xbox Live的专用游戏，详细情报将会在日后发表。



■泽卡贝因 XOR

作为动画与游戏结合的产物，NBGI在会上公开了又一款Xbox 360独占游戏《ZEGAPAIN XOR（泽卡贝因 XOR）》。这款机器人动作游戏预定于2006年夏季发售，而同名动画作品也在当天开始播放。

作为此次NBGI的重头作品，会上公开了Xbox 360游戏《机动战士高达（暂名）》的游戏影像。这是一款以"一年战争"为舞台的FPS游戏，玩家将扮演一名士兵进行战斗，除了可以在广阔的场景中自由乘降MS，还可以体验'人对MS'、'敌基地潜入'、'敌MS夺取'等多种任务。玩家还可以在联邦军与吉翁军之间自由选择，从不同角度体验高达世界的魅力。鹈之泽伸还宣布，本作将对应Xbox Live，届时多名玩家可以组队协作完成任务。目前本作的发售日、价格、网络对战等详细情报尚未公开。





LEVELUP 网友评论

评论1 这么真实的高达，连驾驶室都做出来了！真是太赞啦！（by 雪电）

评论2 能把高达弄过来，看来MS的努力开始出现成果了。（by 12楼）

评论3 终于能看到高达在次世代的表现，看来X360的日系游戏会越来越多的。（by 17楼）

《蓝龙》开发顺利年内发售，《失落的奥德赛》2007年推出！

Mistwalker公司代表坂口博信出席了Xbox 360新闻发布会，公布了正在开发中的Xbox 360游戏《失落的奥德赛》及《蓝龙》的发售时间。



《失落的奥德赛》是以坂口博信（总制作人）为中心，云集了井上雄彦（人设）、重松清（剧本）、植松信夫（音乐）等业界一流的创作人员共同打造的次世代RPG游戏。发布会上公开了主人公在单色的世界中进行激战的影像，坂口博信表示："开发人员们正在夜以继日的工作，预计在2006年秋季可以推出游戏的体验版。"接着他还发表了Mistwalker今后的计划："由于目前《蓝龙》的制作十分顺利，所以在《失落的奥德赛》体验版推出之后就会发售《蓝龙》的正式版本，然后将推出与AQ INTERACTIVE公司合作的《祈求（CRY ON）》，至于《失落的奥德赛》则会在2007年发售。"

LEVELUP 网友评论

评论1 顶！！！《蓝龙》和《奥德赛》分别针对DQ和FF，如果前两款游戏素质不低于后者的话那就有好戏看了，到时SE必将把DQ和FF素质提得更高，两虎相斗得利的还是玩家。（by 4楼）

评论2 《奥德赛》和《DQ》都是漫画大师加业界一流的音乐和剧本创作人员，相信又满分RPG大作一款。（by 17楼）

Square Enix与GAME ARTS联手，全力打造Xbox 360飞行射击游戏！

Xbox 360新闻发布会中，Square Enix公司和GAME ARTS公司联手宣布将为Xbox 360制作一款飞行射击游戏。

这款游戏目前暂称为《Project Sylph》，关于此次的合作，Square Enix的执行制作人斋藤阳介表示："游戏正在开发中，而且是Xbox360独占。虽然是一款射击游戏，但是在剧情方面也是很不错的。"

另外，负责游戏开发的GAME ARTS公司执行负责人上坂哲表示："如果说到目前为止的游戏是使用画笔描绘的，那么Xbox 360游戏就是用光来描绘的。"虽然现场并未提及游戏的具体内容，但是上坂哲称："游戏的开发人员都深爱空战射击游戏，因此这款游戏能使玩家仿佛置身于科幻电影一样的世界中。"



▲SE执行制作人斋藤阳介（左）、GAME ARTS执行负责人上坂哲

LEVELUP网友评论

评论1 很像20年前的合作啊！当年SQUARE也是在FC上推出了一款GA的STG，不会是那款机器人变飞机在迷宫飞来飞去的游戏吧？（by 17楼）

评论2 难不成是《武装蟹狮》？GameArts的《格兰蒂亚》才是王道！（by 13楼）

tri-Ace宣布为Xbox 360制作RPG游戏！

著名RPG游戏制作公司tri-Ace董事长五反田义治在Xbox 360新闻发布会上宣布，tri-Ace公司将加盟Xbox 360的游戏开发阵容，为Xbox 360开发一款RPG作品，而公司游戏开发的核心人物五反田义治本人将亲自担任总制作人。

tri-Ace公司在成立的10年间，先后推出了《星之海洋》系列、《女神侧身像》和《凡人物语》等许多脍炙人口的优秀RPG游戏，受到广大玩家的一致好评。tri-Ace公司宣布今后制作的Xbox 360游戏将作为微软



游戏工作室的作品由微软独家发行，而这也将是继《蓝龙》和《失落的奥德赛》之后的第3款登陆Xbox 360的日式RPG大作。

关于tri-Ace加盟Xbox 360游戏开发一事，五反田义治表示："此次能够为Xbox 360制作RPG新作我感到十分高兴，我们将努力为大家奉献更高品质的游戏作品。"

LEVELUP网友评论

评论1 如果《星海4》出在360上的话我就买360！《星海3》个人认为是PS2上国王级的RPG！（by starocean）

评论2 微软开始发彪了！疯狂收买游戏公司啊！私下花了不少钱吧！索尼要重视MS的金钱攻势啊！（by 21楼）

任天堂净利润大幅度提高，年度财政收入达到2001年以来最高点！



2004年1月，当任天堂的NDS首次亮相时，许多业内人士都对这款掌机的前景表示担忧。尽管任天堂一再强调NDS在游戏性上的"革命性突破"，但它那与以往任何一种游戏机都不挨边的造型还是遭到了不少人的质疑，许多人甚至嘲笑任天堂的高层一定是脑袋出了问题，才会把NDS这样"异想天开"的东西拿出来卖。

然而事实证明，笑到最后的是任天堂，而不是那些嘲笑和诽谤者。近日，任天堂公布了2005年度财政报告，截止到今年3月31日为止，任天堂的净利润总和达到了950亿日元，比去年增加了8.7%，这个惊人的数字不仅达到了自2001年以来的最高点，甚至出乎任天堂自己的预料之外。

任天堂的财政报告中指出了2005年的两个主要的收入来源：首先是NDS在日本的销售，尽管成绩斐然，但任天堂在报告中还是用了"良好的"这个极为谦虚甚至有些保守的字眼来形容NDS的业绩。事实上NDS在日本已经销售了超过500万台，而且还有多款象《任天狗》和《成人脑力训练》这样的销售量超过百万的游戏支持，其成功可谓合情合理；其次是来自于欧洲和美国的游戏软件和硬件的销售，任天堂自去年起开始加强对欧美市场的拓展并试图以此来扩大收入底线，但到目前为止效果还不明显。

任天堂的财政收入上涨同时也带动了股市行情，如果你手中有一些任天堂的股票的话，那么这条报道对你可能更有实际意义，因为任天堂的股票已经由原先的每股270日元上涨到现在的每股370日元。

LEVELUP网友评论

评论1 NDS的创新和成功为任天堂的自我革新开了个好头，不过"革命"尚未成功，老任还需努力。（by 松山光）

评论2 商业规律：如果人人都觉得一个领域有赚头，那么各方投资者就会在该领域展开殊死较量，胜者代价惨重，败者更不必说。老N开创新领域换来新的商机与市场，这才是商道。（by 21楼）

评论3 哎，可惜这么好的想法竟然不是我最爱的SEGA想出来的，残念！如果倒退个5年，NDS也许就叫SDS……DC之后转到了任饭，顶一个吧！（by SEGA最后的旗帜）

千呼万唤始出来，单品陶瓷白PSP即将发售！

4月3日SCEJ宣布，陶瓷白色PSP主机（PSP-1000CW）将于4月20日作为单品在日本地区发售，售价为20,790日元（含税）。

于3月15日召开的"PS Business Briefing 2006 March"说明会中，SCE社长久多良木健在演讲中曾表示，以前只以豪华版套装形式发售的陶瓷白色PSP主机的单品将会在4月15日发售，而从目前的情况来看发售日比原计划推迟了5天。

同时，SCEJ表示到5月末之前，所推出的PSP游戏总数将达到200款以上，而通过PSP无线LAN机能下载游戏体验版的PlayStation Spot装置，到4月底以前也会增加至300个以上。



LEVELUP网友评论

评论1 5月前200款以上游戏？可惜看了那么多PSP新闻没听说最近有几款大作，还是打自己的怪物猎人吧。（by 4楼）

评论2 早就该考虑出其他的颜色了，瞧人家NDS都出了那么多颜色了，PSP要是出多些颜色会更好卖。（by 7楼）

IGN网站公布惊人消息，《核心危机 最终幻想VII》6月6日北美发售！



国外著名游戏网站IGN最新更新的PSP游戏发售信息中，令人吃惊的出现了PSP版A·RPG游戏《核心危机 最终幻想VII（CRISIS CORE FINAL FANTASY VII）》（以下《CC FFVII》）的名字。

这款围绕《最终幻想VII》的世界观展开的"Compilation of Final Fantasy VII"计划的最后一款作品自从公布以来就再也没有任何新消息。而现在IGN的PSP新作发售一览中明确的标明了《CC FFVII》将会在2006年6月6日于北美地区发售，如果真是如此的话那么预计本作的日版很可能会在这个日期之前推出。

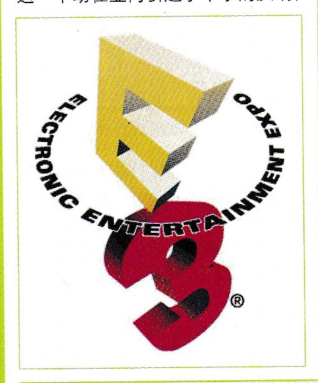
LEVELUP网友评论

评论1 这些年SE在《FF7》上可是大捞了一把啊！先是从电影下手接着又是手机再加上《地狱犬》，又有传闻说《FF7》要在PS3上复刻……这年头很难找到这么一个金枕头啦！（by music.snake）

评论2 狼曰：只能说期待了，看在《FF7》的面子上，相信SE！当然也期待《FF7》在PS3上的复刻！（by 忘忧ぁ狼）

索尼公布E3前发布会日期，更多PS3信息届时公开

2006年E3游戏展即将在美国当地时间今年5月10日到5月12日举行，依照惯例，三大主机厂商，索尼、微软和任天堂都会在E3之前各自召开新闻发布会。在上个月，微软表示将在美国当地时间5月9日，也就是周二上午11：30分召开E3前发布会，这一举动在业内引起了不小的反响，



因为微软在过去的几年里都是赶在E3召开前的周一晚上召开发布会的。

美国当地时间4月3日，微软的竞争对手之一索尼也公布了E3前发布会的时间，与去年一样，索尼将发布会日期定在了美国当地时间5月8日星期一的下午，也就是E3召开前的两天。而索尼发布会的地点也与去年一样，定在了美国加立福尼亚Culver市的索尼图象娱乐工作室。有关发布会的基调，索尼目前还没有透露，但外界普遍猜测索尼应该会象去年一样，将PS3作为发布会主题。

在索尼和微软相继宣布了E3前发布会的日期之后，业界的目光都转移到了任天堂的身上，根据目前的情况来看，任天堂很可能与往年一样，在E3召开前的星期二上午召开发布会。

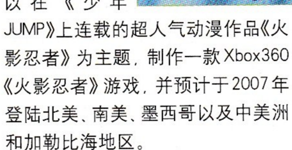
LEVELUP网友评论

评论1 其实我真怀疑PS3为什么迟迟没有消息，难道害怕光是机能的走漏就会影响自己的市场？还是他想出机能比360强但又比革命更革命的主机？（by 1楼）

《火影忍者》杀入Xbox 360！漩涡鸣人登陆美洲大陆！



美国当地时间4月6日，Ubisoft公司宣布他们已经与VIZ Media公司（美国著名动漫发行商，拥有包括《火影忍者》在内的许多日本动漫作品的代理发行权）达成了协议，准备以在《少年JUMP》上连载的超人气动漫作品《火影忍者》为主题，制作一款Xbox360《火影忍者》游戏，并预计于2007年登陆北美、南美、墨西哥以及中美洲和加勒比海地区。



自从1999年开始连载以来，《火影忍者》就以其在描述忍者生活和冒险故事方面的另类风格独树一帜，从而在日本获得了极大的成功并于2003年正式登陆美国，不久便在美国掀起了一股忍者风潮。到目前为止，除了正在播出的TV版动画以外，还推出过两部剧场版，而且还在多个平台上制作过成功的游戏作品，但这些游戏中绝大部分都只发售了日版而没有美版。

“《火影忍者》在全世界范围内都引起了不小的反响，能够有机会将这样一款精彩的漫画作品制作成游戏我们感到非常兴奋。”负责Ubisoft版权方面工作的Christian Salomon对记者表示：“《火影忍者》的漫画和动画作品在美国吸引了无数青少年，因此我们计划制作一款精彩刺激的《火影忍者》游戏，让他们在游戏中体验《火影忍者》的魅力。”

LEVELUP网友评论

评论1 X360果然厉害，终于可以像PS2那样多元化了，啥游戏都出，这样才对我们玩家有利，真不知道PS3出啥绝招（笑）。（by 15楼）

评论2 火影在欧美也能引起反响吗？还是想用火影来引起日本玩家的兴趣？（by 松山光）

革命游戏售价不会高于50美元！任天堂社长岩田聪如是说



近日，任天堂社长岩田聪在接受CNNMoney采访时表示，任天堂次世代主机革命的游戏软件售价不会高于50美元。

众所周知，微软的许多Xbox 360游戏售价一般都定为59.99美元，因此许多人担心次世代主机游戏的价格会普遍偏高。岩田聪否认了这种情况在革命上发生的可能，他说：“我无法想象革命的第一方开发商游戏售价会超过50美元……在美国，许多次世代游戏的价格都能达到将近60美元，我认为大部分玩家可能很难适应这样的价格。这样的价格对那些有额外产品附送的特别版或限定版游戏比较合适，但不是所有的游戏都应该卖到这么贵。”

在采访中，记者还提到了玩家普遍比较关心的硬盘问题。根据目前任天堂公布的数据，革命只会配备一个512M的闪存盘，尽管任天堂将为革命提供的NES和N64等主机的经典游戏下载容量最多不会超过70M，但与Xbox360的20G硬盘和PS3将配备的60G硬盘相比这个容量还是显得微不足道。

关于这个问题岩田聪表示，革命同样也具备USB接口，因此“我们完全可以利用它来扩展革命的容量……”岩田聪是否在暗示革命同样会配备硬盘呢？另外，岩田聪还透露，有几个游戏开发商目前表示有兴趣与任天堂进行合作并以革命为平台开发游戏，而详情将在不久以后公布，让我们拭目以待。

LEVELUP网友评论

评论1 这给许多玩家吃了一颗定心丸，不过最令人期待的还是今年的E3！如果也能看到PS3的现场试玩，那么次世代大战将会正式打响！（music，snake）

评论2 这就是任天堂的王道策略，制作有趣游戏的同时还比竞争对手游戏的价格低，其吸引力可见一斑。（by 36楼）

微软宣布将举办足球游戏世界杯！Xbox 360成为德国世界杯官方指定游戏机！

微软近日宣布，微软的家用游戏主机Xbox 360已经成为2006年德国世界杯官方指定家用游戏机，并将于2006年4月27日与2006年德国世界杯官方指定游戏《2006 FIFA世界杯》（EA公司发行）发售的同时推出限量版Xbox 360主机“Xbox 360 Blue Limited Edition：2006 FIFA WORLD CUP官方家用游戏机”。

此外，微软还宣布将使用《2006 FIFA世界杯》举办世界规模的足球游戏大赛‘Xbox Cup 2006’。这次比赛将首先在全世界32个国家和地区举行选拔赛，各地区出线选手将参加6月29日至7月3日在德国首都柏林举办的总决赛，并可以到现场观看德国世界杯的比赛，亲身体验四年一度的世界足球盛典！（门票由ADIDAS公司提供）。

LEVELUP网友评论

评论1 虽然我不喜欢《FIFA》，但是“《FIFA》系列”在欧美地区的人气和销量还是要胜于“《WE》系列”的，这一点不得不承认。（by 27楼）

评论2 我玩《实况》六年以上了，从98开始就不玩《FIFA》了，但购买X360后重新体验了一下《FIFA》，觉得还是有很多进步和特色的，希望这两款足球游戏能互相取长补短造福玩家。（by 34楼）

与众多偶像美女一起《寻找爱》CAPCOM推出PSP美女冒险游戏！



CAPCOM公司宣布，将于6月29日推出PSP“偶像视觉冒险（Idol visual adventure）”系列游戏《寻找爱》，系列共分3款，售价均为5040日元。

在《寻找爱》中玩家将扮演一位摄影师，在风景秀丽的南国与杂志偶像近距离接触。故事通过与偶像对话、发生事件的“冒险部分”和拍摄偶像各种姿势、表情的“摄影部分”两部分交替展开。

在这款作品中登场的3位美女偶像为分别是 原史奈、ほしのあき和工藤里纱。

LEVELUP 网友评论

评论1 其实这样的游戏早就应该出呀！日本人这才是强项呀！女优多得是，希望有PS2版。（by 14楼）

评论2 看起来对我还有些吸引力，我不买PSP的决心有些动摇了−_−b（by 41楼）

世嘉收购独立游戏工作室Secret Level 次世代主机游戏蓄势待发

近日，世嘉公司宣布将全面收购Secret Level公司股份，Secret Level曾开发过《虚幻锦标赛》(DC)、《魔法风云会：战场风云》(Xbox)以及《美国陆军：特种部队》(PC)等作品。尽管这次收购的有关财政细节没有被公开，但世嘉对重金收购Secret Level的理由可谓毫无保留，



世嘉美国分社总裁Simon Jeffery直言不讳地讲道：“我们深知建立一个出色的内部游戏工作室的艰辛，但我们对Secret Level这个团队和他们的次世代游戏技术很感兴趣，因此我们决定通过收购的方式来建立自己的游戏工作室。”

去年7月，Secret Level曾与世嘉公司签定了一份有关次世代游戏开发的协议，协议的内容中有一部分是关于在PS3和Xbox360上重新制作一款世嘉经典游戏的计划，然而根据目前的情况来看，这款未命名的游戏应该不是世嘉的招牌游戏《索尼克次世代（暂名）》。

LEVELUP 网友评论

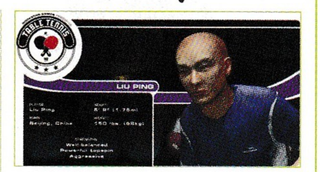
评论1 估计SEGA不会再做硬件了，不过SEGA确实需要一个拿的出手的制作小组。期待ing（by SEGA最后的旗帜）

评论2 从该公司游戏的高素质可见SEGA的收购计划的确是明知之举啊，不然又会被EA给抢先了！（by 7楼）

中国选手出场！《乒乓球》官方网站开放！

Rockstar公司开放了Xbox 360游戏《乒乓球》的官方网站，官网公开了将在游戏中登场的4位乒乓球选手以及多幅新游戏画面和影像。

这4位选手分别是中国的Liu Ping、美国的Haley、法国的Luc和瑞典的Jesper，Rockstar表示游戏初期将有11位选手可供选择，而随着游



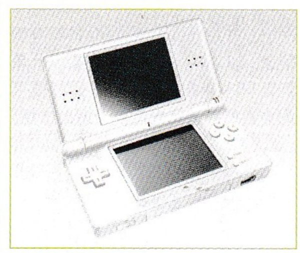
戏的进行还将有更多的隐藏球队、球员登场。

LEVELUP 网友评论

评论1 难道中国人就长这模样？算啦《WE》才开始的时侯不也都没实名嘛，慢慢来，只要游戏手感好就行了(by music.snake)

评论2 怎么这么多老外，如果是乒乓的话，应该80%都是中国选手才对！中国乒乓，谁与争锋！哈哈！（by 25楼）

《最终幻想XII》200万套、NDSL38万台！3月日本市场主机、软件销量大幅增长！



据Enterbrain公司4月5日发表的“游戏软件・硬件销售排行榜3月速报”显示，Square Enix公司的RPG超大作《最终幻想XII》的销量突破200万套，一直供不应求的掌机NDSL的销量达到38万台，3月份日本游戏市场的主机、软件销量都大幅增长。

主机方面的总销售额为153亿日元，比去年同期增长了48.5%。除NDSL以外的主机贩卖数量为：NDS 18万台，名列第2位。PSP 15万台，PS2 14万台。

软件方面由于《最终幻想XII》的热卖，总销售额为381亿日元，比去年同期增长98.4%。3月份软件销量排行榜第2位的是去年11月发售的NDS游戏《来吧！动物之森》，本月共卖出37万套的本作，累计销量同样突破了200万套。这也是在日本游戏市场的近6年内，除了《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《口袋妖怪》3大系列之外首款突破200万套的游戏软件。排名第3位的《进一步成人脑力锻炼DS》（NDS）也有35万套的好成绩。



LEVELUP 网友评论

评论1 还是DQ8厉害啊！370W，以当时的PS2普及销量来看！说实话我也喜欢DQ8！（by 木木）

评论2 动物之森没玩之前觉得很无聊，但是上手之后发现真的是丰富多彩，晚上看到流星时许愿的话第二天早上能收到礼物，有时还能看到UFO呢！不同季节能钓到不同种类的鱼，家具装饰也特别丰富，玩起来很轻松，是一款充满童趣的RPG游戏。（by 39楼）

微软正式宣布收购Lionhead公司 从此一心一意为Xbox 360效力

早在几周前就有传言说微软与Lionhead公司（主要作品有《黑与白（Black and White）》和《神鬼寓言（Fable）》系列游戏）将会进行合并。现在微软终于确认了这个消息，并于美国当地时间4月6日宣布全面收购Lionhead公司股份。以后，Lionhead公司将专门为微软的Xbox360和Windows平台开发游戏。

“我们非常荣幸能成为微软旗下众多游戏工作室的一员，长期以来我们都得到了来自微软的有力支持，因此我们的团队才能在《神鬼寓言》系列游戏上取得巨大的成功。”Lionhead游戏工作室主管Molyneux表示：“与微软的合并给我们创造了更加稳定的环境和更多的机遇，同时我们也有机会接触业内最有创造力的一些游戏制作人，将微软与我们的聪明智慧相结合，一定可以开创次世代游戏的新境界。”


■《神鬼寓言》

LIONHEAD STUDIOS

对于Lionhead公司来说，2006年可谓是一波三折。早在今年年初，Lionhead就成为了微软和Ubisoft竞相收购的对象，陆续制作的几款游戏表现糟糕导致公司的制作项目被一再缩减，上个月又遭遇了裁员的困难时期。现在一切都已经尘埃落定，希望Lionhead的危机能就此结束并尽快转入正轨。

LEVELUP 网友评论

评论1 拥有牛蛙的灵魂，这个公司的创意和黑色幽默风格是这个世界上最好的。（by 6楼）

评论2 只要不去糟蹋这个公司的灵魂游戏，我们就应该支持MS的作法，就像当年MS把《光环》制作小组收购下来之后我们看到了这个星球上卖的最好玩的FPS游戏一样。（by music.snake）

GBM市场价格下降，不久可能退出主机市场

近日，任天堂公司似乎对GBM采取了主动降价促销行动，原价为12000日元的GBM主机在日本购物网站'乐天市场'的最低价只有8700日元，而普通售价也在8900日元至9100日元之间。另一家大型购物网站Toysrus也打出了每台9500日元的广告。

一般来说游戏主机是不会轻易降价的，而GBM自发售以来一直反映平平，平均每周只有3000台左右的销量，加之NDS/NDSL的热卖以及最近无GBA新作推出，所以GBM很可能会在库存消化光后自动退出市场。



LEVELUP 网友评论

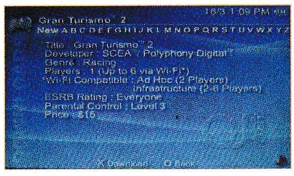
评论1 GBM就是专门卖外型的吧，很多功能都被拿掉了，自然无法生存太久。对任天堂而言GBM应该只是用来刺激一下GBA市场而已。（by 10楼）

评论2 原本就是发烧友才会买来怀旧的，看看X360在日本的销量就知道GBM可以卖成这样已经不错了。(by 实况天尊）

在掌机上回味PS时代的经典，PSP专用PS模拟器亮相？

在今年的游戏开发者会议上，索尼曾宣布将会推出一种PSP专用的模拟器，通过这种模拟器，玩家可以将索尼提供的PS游戏下载到记忆棒上并在PSP上重温PS时代经典游戏的乐趣。近日，QJ.Net公布了几张据称是这种模拟器操作画面的照片。





上面图片中显示的可下载游戏的名单中包括：《鬼屋魔影4》、《断剑：圣堂武士之影》、《断剑：烟镜》、《Doom》、《Doom2》、《Duke Nuken》、《最终幻想7》、《GT赛车2》、《GTA2》、《潜龙碟影》、《Twisted Metal 2》和《Quake2》等游戏。

根据上面的图片可以看出，在PSP模拟器上运行的《GT赛车2（Gran Turismo 2)》能支持2人对战，而通过Wi-Fi则可以实现最多6名玩家同时在线游戏。另外，根据图片显示下载这款游戏的费用为15美元。

目前，索尼官方对这些"泄露"出来的图片还没有作任何官方声明，因此这些图片的真实性还有待进一步考察，但我们会继续关注事态的进展并将最新的动态及时报告给大家。

LEVELUP 网友评论

评论1 如果真有这个模拟器，对很多玩友尤其是免费下载的玩友（如果真有了，破解几乎是一定的）来说还是个不错的消息，至少我个人很喜欢。(虽然缺少新意）但是对厂商就不好说了，如果全球的玩友都很有兴致的每次15美元，那索尼也还不错。至于第三方，是刺激他们多开发新作，还是让他们灰心，就看索尼的了（by 41楼）

革命将无法使用虚幻引擎3开发游戏？虚幻引擎3可能无法兼容革命硬件规格

'虚幻引擎'的开发商Epic Games公司的Mark Rein日前表示，由于硬件规格的限制，'虚幻引擎3'可能无法在任天堂的次世代主机革命上使用。

'虚幻引擎3'是开发FPS游戏所使用的'虚幻引擎'的最新版本。Mark Rein表示，虽然目前革命主机的最终规格尚未公开，因此还是存在能够使用'虚幻引擎3'的可能，但从目前来看，'虚幻引擎2'才是最合适革命的图象引擎。

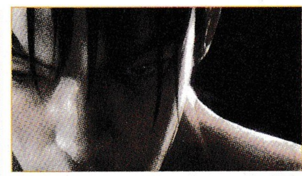
LEVELUP 网友评论

评论1 其实革命在游戏上的改革才是次世代主机最应该重视的，如果只是一味地追求画面和音效的话，那么这样的主机每年出一款都不稀奇！(by 50楼）

评论2 虚幻3？能用最好，不能用也关系不大，《波斯王子》、《分裂细胞》都是拿虚幻2开发的，画面也不差吧，定位不同而已。（by 72楼）

《铁拳6》将作为PS3的首发游戏发售？NAMCO打响PS3游戏第一炮

据国外网站gamersreports报道称，一位名为Pat Lisfirr的与索尼市场销售部门有密切关系的人士透露，NAMCO公司的格斗游戏大作《铁拳》系列最新作《铁拳6》将会作为PS3首发游戏发售。



虽然这则情报的可信度不高，不过去年E3展中NAMCO便展出了PS3《铁拳》的影像，而NAMCO公司也几乎是每隔两年便推出一款《铁拳》新作，无论怎样我们都期待能够早日玩到次世代的《铁拳》。

LEVELUP 网友评论

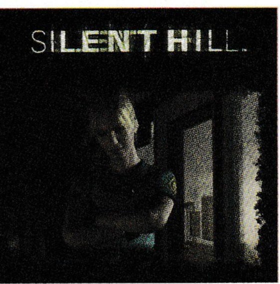
评论1 记得以前LEVELUP有篇报导说"PS3面临的最大问题是首发游戏"，有了《铁拳》这一手，游戏上应该不成问题了吧！（by 3楼）

评论2 主机发售初期各个厂商还没能摸透机能，看来NAMCO有必要用《铁拳》来打头炮，但它未必是正统的6代。（by 28楼）

初代《寂静岭》可能移植PSP，《寂静岭》系列惊喜不断

来自国外网站1UP的报道称，今年对于《寂静岭》FANS来说将是惊喜不断的一年，不仅《寂静岭》电影版将会在4月份推出，而且KONAMI将会在电影版推出前一个星期，在欧洲和北美地区推出《寂静岭 收藏版》，其中收录了《寂静岭2》、《寂静岭3》和《寂静岭4：The Room》。

而这些还算不上是惊喜，有消息显示KONAMI正在为PSP平台制作一款《寂静岭》游戏，但这不是之前所公开的名为《寂静岭 体验（Silent Hill Experience)》的数字漫画作品，而是一款正统的《寂静岭》作品。1UP表示这款PSP游戏很可能是初代《寂静岭》的移植版。KONAMI目前尚未对此进行确认，我们期待在即将到来的E3上会有详细情报公开。



LEVELUP 网友评论

评论1 到了晚上可就是被窝精品了啊，搞得失眠就不好了啊！哈哈！（by 35楼）

评论2 恐怖游戏放在手上玩会有感觉吗？完全没有气氛啊！！(by 25楼）

评论3 25楼的，拿着掌机在半夜3点蹲在某医院厕所里来玩玩看有感觉不？同样的你拿PS2在菜市场玩看有感觉不？要学会怎么玩游戏嘛！（by 32楼）

两个版本的《塞尔达传说 含光公主》？林克将在革命与NGC上大展身手！



国外游戏网站EvilGamerz近日报道任天堂将推出分别对应革命和NGC两个平台的《塞尔达传说：含光公主》。据称，这条消息是由一位消息灵通的业内人士提供的，由于在此之前，这条消息来源所透露的有关《GTA》和《Hitman》的情报都已经被证实，因此这次他提供的有关《塞尔达传说》的消息可信度还是比较高的。

据他透露，革命版本的《塞尔达传说》将对应全新的操作模式，玩家可以感受前所未有的游戏体验。而NGC版的游戏在内容上与革命版基本没有区别，只是不对应革命手柄的操作模式。

虽然目前还无法确定这条消息准确与否，但是相信在即将到来的E3游戏展上一切自会揭晓。

LEVELUP 网友评论

评论1 如果只推出革命版本的话对NGC玩家就太不公平了，本来是NGC末期超大作的，就这么没了也太对不起NGC玩家了。（by 松山光）

评论2 肯定就是一个版本，只是在NGC上运行时有些功能不会开启而已。（by 5楼）

Ubisoft 发表革命FPS新作《赤铁》！

Ubisoft 公司近日在游戏杂志《Game Informer》中首次公开了对应任天堂革命的FPS游戏《赤铁（Red Steel）》的情报。

在画面中出现了大量的枪、剑等攻击镜头，玩家可以使用革命的新型手柄来操作射击以及攻击。游戏中通过将手柄远离屏幕来进行躲避，还可以向后拉手柄来装填子弹。另外，游戏还支持双屏分割游戏以及在线连机功能。



LEVELUP 网友评论

评论1 用了新型的3D技术，画面很棒，又有完美的操作，顶顶顶！（by MENBO）

评论2 记得我8岁的时候在FC上玩的打鸭子游戏，好象原理和现在这个一样的吧？光枪游戏？（by SF达人的噩梦）

2005年日本游戏市场销售额突破5000亿日元！

据日本《读卖新闻》报道，2005年日本游戏市场销售额比2004年增长了14.7%，达到5717亿日元，这是日本游戏市场阔别3年后再次达到5000亿日元的高度。

高机能手机游戏玩家群的增长和网络游戏市场的急速扩大是此次增长的主要原因。预计随着次世代家用游戏的普及，2007年的日本游戏市场规模将扩大至7420亿日元。

LEVELUP 网友评论

评论1 多亏索尼无私奉献出了PSP，逼着老任出个NDS，然后掌机刺激日本市场增长，老任功不可没，但是我们也要缅怀一下牺牲自己推动市场回升的索尼，阿门！（by 7楼）

评论2 老任继续出像脑白金这样的游戏扩展它的市场吧，可是核心玩家是不可能整天抱着脑白金去赞叹它的游戏性的，我非任何饭，如果非要算的话，只是个老游戏饭而已。（by 8楼）

《风雨传说》再次延期到2006年内！



BANDAI NAMCO GEMES 近日宣布，原定于6月8日发售的NDS游戏《风雨传说》将再次延期。

《风雨传说》的发售日曾由预定的4月13日延期至6月8日，此次是第二次延期，发售日变更为2006年内。BANDAI NAMCO GEMES 方面表示："尽管游戏制作人员们为能向玩家奉献高品质游戏而进行着不懈地努力，但是我们认为如果在6月8日发售的话仍无法达到令人满意的品质。游戏将对应NDS的诸多新游戏方式而且完全区别于系列以前的作品。"另外，由于此次延期，已经开始的预约活动也将暂时停止。

LEVELUP 网友评论

评论1 搞什么飞机？八成是容量不够了NAMCO去琢磨数据压缩技术了，或是觉得画面对不起观众重新开发图形引擎去了，唉，NDS对于想做大作的厂商来说真是捉襟见肘啊！（by 16楼）

《洛克人ZX》发售日确定！



CAPCOM公司宣布，NDS动作游戏《洛克人ZX》预定于2006年7月6日发售，售价为5040日元。

《洛克人ZX》是人气游戏《洛克人》系列最新作。本作中通过R.O.C.K.系统进行变身的'Model X'将进一步通过'Model Z'的生命合金变身为'Model ZX'。本作的主人公是梵和艾尔两位，而艾尔是《洛克人》系列的第一位女性主人公，玩家可在2位角色中选择一位进行游戏。

LEVELUP 网友评论

评论1 GOD！居然那么快就出了，我还没存够钱买NDSL啊！痛苦了！（by jiamanai）

评论2 《洛克人ZX》主人公名字怎么和《最终幻想12》里主人公的名字一样啊？理解不能！除了女主人公不一样以外，男主人公都叫梵－＿－（by Zero013）

《杀手47》今春血洗Xbox360！



Eidos公司最近宣布《杀手47：血钱（Hitman：Blood Money）》将于今年春天登陆Xbox360主机。另外，《杀手47：血钱》的PS2、Xbox和PC版也将同时上市。

"我们早就渴望能在Xbox360这样的主机上推出《杀手47：血钱》了。"游戏首席制作人Neil Donnell表示："《杀手47》的开发小组的成员在游戏制作过程中采用了最先进的图象引擎和游戏制作技术，而支持高清晰画面的Xbox360主机正是一个能展示这款游戏真正魅力的理想平台。玩家们在游戏中将可以实现他们最狂野的杀手之梦。"

Agent 47的阴险恶毒的暗杀手段将通过震撼的画面在微软的次世代主机Xbox360上被完美再现。

LEVELUP 网友评论

评论1 3没玩过，但是个好游戏啊！这一代一定要玩啊！不错！支持光头佬！（by 17楼）

18位龙珠战士参战《超龙珠Z》

BANDAI NAMCO GAMES宣布，PS2格斗游戏《超龙珠Z》预定于2006年6月29日发售，售价为7140日元。



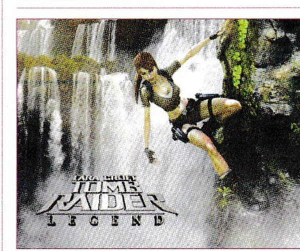
PS2版《超龙珠Z》是于2005年12月22日推出的同名街机作品的移植版。PS2版将会在原作的基础上增加6位新人，使参战角色达到18名，另外还将对游戏中的超Z级格斗技进行进化，使本作的完成度超过街机原作。

LEVELUP 网友评论

评论1 更期待ACT故事模式的龙珠啊，可惜除了大战黑绸军是以1敌多以外，其他多数都是单条，只适合FTG的剧情啊！郁闷……（by 18楼）

评论2 龙珠都不知道出了几款游戏了，看来这款作品的剩余价值永远榨不完（by PSP背叛者）

《古墓丽影：传奇》登陆NGC



美国当地时间4月3日，Eidos公司的官方发言人确认，他们已经准备好在任天堂的NGC平台上推出他们的最新作品《古墓丽影：传奇》。游戏将在今年秋天正式发售，继GBC上的两款《古墓丽影》（2000年）和《古墓丽影：诅咒之剑》（2001年），以及GBA上的《古墓丽影：预言》（2002年）之后，这是《古墓丽影》系列游戏首次登陆NGC平台、同时也是该系列游戏第一次在任天堂家用主机上亮相。

《古墓丽影：传奇》将在4月11日同时登陆PS2、Xbox、Xbox360和PC平台，而PSP版的《古墓丽影：传奇》也预定在今年年底推出。

LEVELUP 网友评论

评论1 作为NGC玩家，还能有这样的期待实在是令人高兴，看来今年在欧美地区仍然有不少值得关注的大作降临NGC。（by 2楼）

评论2 《古墓丽影》想靠本作翻身是不错，但是制作小组有没有想过跨越过多平台很容易造成游戏品质下降的（by 6楼）

《美国职业摔跤大联盟2007》参战PS3、Xbox 360！



THQ与WWE将联手公布最新摔跤游戏《美国职业摔跤大联盟2007》。届时除了会确认游戏在今年年底的具体发售时间以外，还会公布游戏系统的相关信息。除了之前公布的PS2和PSP版本以外，游戏还将同时登陆PS3和Xbox360。

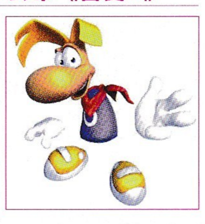
目前官方虽然公布了新的类比控制系统和互动式战斗模式，但有关游戏系统的具体情况还是比较模糊，但根据THQ和WWE公布的"更加真实的格斗"和"更加直觉化的动作"这两个新特点来看，游戏必将会带给玩家全新的体验。

另外，游戏中的许多模式都将会有所改进，在"赛季模式"中会增加更多的选手，而且在许多场景中玩家可以与场景内的物体甚至观众发生自由的互动。

LEVELUP 网友评论

评论1 顶！！！我最喜欢WWE了啊 JOHN CENA是我的偶像啊 不过没有HBK蛮可惜的啊！（by RPD）

Ubisoft 公布《雷曼4》



近日，Ubisoft宣布了一个令人振奋的消息，《雷曼4》正在开发之中，而且本作将重新由Michel Ancel直接负责并将在暑假期间推出。虽然目前Ubisoft没有公布有关《雷曼4》的详细信息，但透露这款游戏将同时登陆现有主机和次世代主机平台。

Ubisoft首席执行官Yves Guillemot表示："对于Ubisoft来说，《雷曼》不仅仅是一个游戏，而是我们倾尽全力打造的一个品牌形象。我们希望这个系列的最新作能带给玩家全新的感觉。"

LEVELUP 网友评论

评论1 《马里奥》的超级大FANS，从2D时代模仿到3D时代，但是这个徒弟很出色，在西方的知名度也很高，画面效果一流，色彩鲜艳，希望久违的4代有所突破。（by 4楼）



TEXT BY 六段音速

集《高达》系列作品之大成的战略模拟游戏《SD高达 G世纪》，终于要登陆PSP了。本作以在系列中人气颇高的PS版为基础开发，除了大副强化了画面表现之外，还添加了许多全新要素。下面就让我们来看一下这款游戏都有哪些值得期待的地方吧！

SD高达 G世纪便携版		推荐玩家年龄	未定
SDガンダム Gジェネレーション・ポタブル			
PSP SLG	BANDAI/日版/1人/5040日元	2006年年内	

大魄力CG动画 总计超过1小时！

长剑装备脉动高达参上！《高达》系列最新作《机动战士高达SEED DESTINY》闪亮登场！



▶尊者高达对神高达，东方不败与多蒙惊天动地的师徒对决。

◀海盗高达X1也将在本作中出现，那么高达X2、X3是否也会在游戏中亮相呢？让我们拭目以待。



▶曾在机动战士高达剧场版《无尽的华尔兹》中登场的超人气机体零式飞翼高达这次依然表现活跃。









《高达》系列作品全面登场！

在本作中将收录从《机动战士高达》到《机动战士高达SEED DESTINY》的总共15部《高达》系列作品，是掌机平台上收录作品最多的一作。另外，本作中还将有超过700名角色和1100台以上的机体登场，高达FANS们千万不要错过！

参战作品一览

- 机动战士高达
- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 机动战士高达0080 口袋中的战争
- 机动战士高达F91
- 机动战士高达0083 星屑的回忆
- 机动战士V高达
- 机动武斗传G高达
- 新机动战记高达W
- 机动战士高达第08MS小队
- 机动新世纪高达X
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY



地图画面进一步完善，操作更加简便！

本作采用了将地图画面与操作选项画面合二为一的方式，玩家既可以在地图上把握战局，也可以随时查看敌我双方的情报并选择行动指令，既节省了时间，同时也提高了可玩性，可谓一举两得。

神秘哈罗
在系列游戏中从未出现过的哈罗标志，旁边的0/100又意味着什么呢？

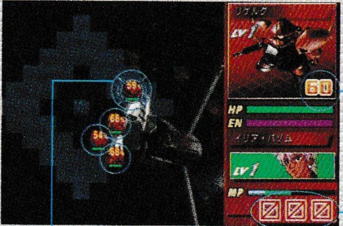
画面右方显示详细情报
机体与驾驶员的详细情报显示在画面的最右方，不必切换画面也可以一目了然。



机体情报
显示机体的等级、HP和EN等详细信息，但现在还不清楚通过何种方式对机体进行升级和改造。

驾驶员情报
有关驾驶员的姓名、等级、MP（精神力）等信息，其中的MP将会影响到命中率和回避率等多项指标。





敌人的情报依然不明
请注意敌机体右下方的数字和驾驶员下方显示的神秘的S标志，目前这些标志的意义依然不明，有待官方进一步的消息。

命中率一目了然
可以同时显示对攻击范围内所有敌人的命中率而不必一一查看，大大节省了操作时间，可以说是个十分厚道的设计。

武器选项和攻击范围
在选择攻击指令后，玩家可以在画面右边查看武器的攻击、EN消费状况等信息。同时还可以在地图画面上观察该武器的攻击范围。





如上图显示的是ν高达的各种武器性能指标

TALES OF THE TEMPEST

テイルズ オブ ザ テンペスト

TEXT BY 风间仁

风雨传说 テイルズ オブ ザ テンペスト	推荐玩家年龄	未定
NDS RPG NBGI/日版/1人/5040日元	未定	

为了提高游戏素质，《风雨传说》的发售日由原定的6月8日延期至2006年内，而作为首款登陆NDS掌机的《传说》系列作品，经历两次延期的本作依旧受到了《传说》FANS以及NDS玩家们的高度期待。游戏中完全3D化的世界地图以及城镇、使用上下双屏和触摸屏的新游戏方法、新系统3on3 LMB的导入、随时间的变化而变化的景色……所有的这些吊足了玩家们的胃口。

本作中与主人公凯乌斯和鲁比亚一起经历冒险之旅的还有3位同伴提尔克斯、福雷斯特、阿丽娅，而教皇的得力助手卢基乌斯的详细情报也已经公开，虽然目前还不知他是敌是友，但是冷冰的面具下一定隐藏着不为人知的秘密。

阿丽娅是教会所属僧侣中的一员，但是她对教会的“兽人迫害理念”存在着疑问，现在正打算单枪匹马消灭首都出现的魔物。她手持与身体几乎同等长度的杖，擅长以法术为中心进行战斗。

年龄：18岁
种族：人类
性别：女性
身高：165cm
武器：杖
配音：荒木香惠

阿丽娅 Arria Ekberg

年龄：15岁
性别：男性
身高：165cm
配音：齐贺みつき

卢基乌斯 Lukius Bridges



卢基乌斯作为教皇的左膀右臂，率领教会的僧兵们在阿莱乌拉大陆各地猎杀兽人一族。他无论何时都戴着作为异端审问官家征的面具，因此没有人知道他的真面目。





年龄：18岁
种族：人类
性别：男性
身高：178cm
武器：大剑
配音：山崎たくみ

离大陆阿莱乌拉很远的边境之国的王子，为了查明自己国家发生天灾的原因而离开祖国前往阿莱乌拉的首都加纳，并在途中与主人公凯乌斯和鲁比相遇。他十分聪颖，不仅能华丽地使用手中的大剑，还懂得各种知识。

提尔克斯 Tilkis Barone

移居提尔克斯王子所在小国的兽人之一，作为提尔克斯王子的随从与其一起行动。由于对首都附近的地理、风土人情十分了解，所以也担任着向导一职。虽然他不爱说话，表面看上去也有些吓人，但其实内心十分善良。

年龄：45岁
种族：兽人
性别：男性
身高：195cm
武器：大斧
配音：乃村健次

福雷斯特 Forest Ledoyen

《风雨传说》的新世界

边境之村 费伦



位处阿莱乌拉大陆南方小乡村，主人公凯乌斯与养父就居住在这里。虽然之前是商品交易中转站，但是由于阿莱乌拉全土治安的恶化，所以最近很少有旅人经过这里。



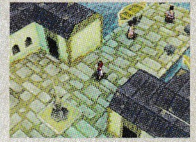


渔村 那鲁斯

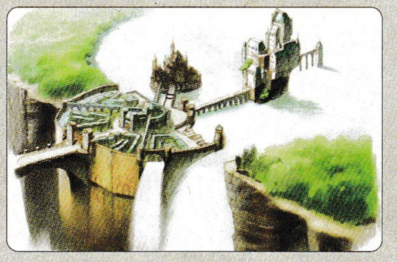
曾经由于商品交易而十分繁荣的渔村。从前作为海路中转站而起到重要的作用，但随着中转站迁移至其它城市，现在的那鲁斯只是偶尔向莱达城运送货物而已。







首都 加纳



修建在阿莱乌拉大陆中央湖泊的边缘，风景秀丽。最近由于都市内部出现了魔物，因此受到了教会和骑士团两方面的警戒。





TEXT BY 风间仁



灵弹魔女 バレットウイッチ	推荐玩家年龄	未定
X360 A.AVG AQ INTERACTIVE/日版/1人/售价未定	2006.6	

STORY

西历2013年，人类濒临灭亡……天灾、饥饿、战争、瘟疫使得文明社会已经彻底荒废，不仅如此，专门杀戮人类的异型生命体出现了，人类将其称之为恶魔。由于各种灾难以及恶魔的杀戮使得全世界人口只剩下不到10亿。

就在所有人都感到人类的末日即将到来之时，手持巨大长枪"Gun Rod"、拥有魔女之力的美丽黑衣女性——艾丽莎出现了，在这荒废的世界中，魔女与恶魔之间的终焉之战开始了……

以Artoon、Cavia和Feel Plus三家游戏开发工作室为基础组建的新公司AQ Interactive于去年10月成立，并在12月强势公开3款次世代游戏作品，《灵弹魔女》便是其中之一。《灵弹魔女》由Cavia工作室开发，Cavia曾经参与制作过《龙背上的骑兵》系列、《枪下游魂4生化危机》、《攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX》等作品，相信这款由Cavia倾力打造的次世代新作会为我们带来新的惊喜。



恶魔就由魔女来消灭！

艾丽莎

与突然出现的异型生命体战斗的魔女，她从何处而来，因何而战？所有的这些都是谜……

威力超过高科技武器的Gun Rod和大魔法！

独自一人与无以计数的恶魔军团交战的艾丽莎，使用的是拥有不可思议之力的长枪"Gun Rod"和大魔法。作为基本攻击武器的"Gun Rod"是有弹数限制的，而所使用的子弹是来自于击倒的恶魔之魂，因此只要不断地击倒恶魔就有用之不竭的子弹。此外恶魔之魂还能够对"Gun Rod"进行强化。



▶"Gun Rod"枪体被火焰包围，虽然目前详细情况不明，但是可以确定的是这种状态下的攻击威力必将十分惊人。



◀通过华丽的动作躲避恶魔的攻击，再将其一一击毙。恶魔的数量再多，对于魔女来说也不过是乌合之众而已。

艾丽莎可以释放龙卷风暴、乌鸦群袭、玫瑰火焰等多种不同属性的魔法，而这些拥有绝大威力魔法的发动同样也需要通过恶魔之魂作为媒介，难道魔女天生就是恶魔们的克星，还是有其它不为人知的隐情？



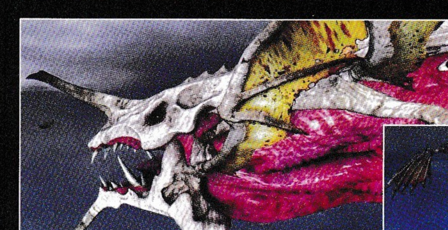
▲收集一定数量的恶魔之魂后，召唤狂风形成巨大的龙卷风暴，周围顿时天昏地暗、飞沙走石。



▼龙卷风所过之处，所有物体都被卷入天空，全副武装的恶魔们也无法逃脱粉身碎骨的下场。

劲敌现身，统治天空的千眼龙魔！

游戏中陆地上不仅有数量众多的恶魔军团，在天空中还存在着魔女艾丽莎的劲敌，身长250米的巨大龙型恶魔。它的侧面拥有无数只眼睛，并且拥有强大的力量，人类的多架战斗机都被其消灭，而身负拯救人类的使命的艾丽莎，将在万尺高空与之进行决斗。





▼有如此恐怖的空中恶魔的存在，人类连在天堂都无法得以安息。

少年ヤンガスと不思議のダンジョン

少年杨格斯与不可思议的迷宫	推荐 玩家年龄	全
少年ヤンガス 不思议のダンジョン		
PS2 RPG	Square Enix/日版/1人/6800日元	2006.04.20

本作依然加入在《勇者斗恶龙VIII》中首次加入的系统——"战意系统"。蓄力之后除了物理攻击以外一部分咒文攻击和特殊攻击也受战意的影响。

下面就让我们进一步了解一下战役系统的具体内容。

敌方也会使用蓄力攻击!

"蓄力"指令每回合只能使用一次，虽然消费一回合，但是蓄力之后攻击敌人时会增加攻击力。蓄力时上升的数值和《勇者斗恶龙VIII》一样，战意(TENSION)以每回合5、20、50、100的顺序上升，如果遇到特别强的敌人或者防御力高的敌人时特别有效。是BOSS战当中必不可少的攻击手段。但是有一部分攻击是不受战意的影响。那么在本作中究竟有哪些攻击会受战意的影响呢?



▲外表极为可爱的大槌怪，它经常会发动蓄力攻击。不要看它的外表可爱，实际上是一只很可怕的家伙。



◀要注意蓄力之后只要一动，蓄力效果就会解除。



◀战意还会影响咒文的效果，因此对离远的敌人也有效。反过来说也要额外小心会蓄力的敌人发动远程攻击。

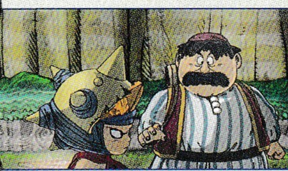
巨大的敌人出现!

途中的螃蟹怪最早是在《勇者斗恶龙III》中出现过。此怪物的防御力非常高，但更可怕的是经常使用增加防御力的咒文。所以即使等级高也很难对它造成伤害。而通过蓄力来提高战意就会很容易对这些高防御力的敌人造成大伤害。



特鲁尼克

在《勇者斗恶龙IV》中与勇者们一同拯救世界，立志成为世界第一的大商人而不断在《不可思议迷宫》中冒险的特鲁尼克大叔也将会在本作中登场。不过似乎这次特鲁尼克遇到了些麻烦，需要我们的少年杨格斯帮忙呢?





▶ 貌似特鲁尼克在找杨格斯请求一件事。



KOF MAXIMUM IMPACT II

将3D化的立体攻防与2D对战游戏的速度感相融合的《格斗之王 最强冲击》的续作《格斗之王 最强冲击2》即将于本月末推出。本作中追加了"裁"和"超级取消"两个新系统，而前作中的"Stylish Art"系统也有所强化，整体水平比前作有很大提高。本作还增加了包括三截棍比利在内的4位新角色，使得可使用的角色达到24名。不仅如此，在游戏中当满足了特定的条件时，还将有多名隐藏角色参战，下面就向大家介绍其中的3位。

TEXT BY 风间仁

格斗之王 最强冲击 2	推荐 玩家年龄	12
KOF マキシマムインパクト2		
FTG 2006.	SNK Playmore/1~2人/7140日元	4.27

跆拳道界的至宝 金家潘

曾多次参加'格斗之王'大赛的金家潘不仅极具实力而且为人正直，因此有众多弟子拜在门下学武。由于领悟到必须给予后辈锻炼的机会，便送弟子蔡琳(Chae Lim)去参加'格斗之王'大会。但是无法忘却与强敌进行酣畅的战斗的金家潘此次决定亲自参战。

PROFILE
生日：12月11日
身高：176CM
体重：78KG
血型：AB
国籍：韩国
格斗技：跆拳道
爱好：卡拉OK



与骷髅同在 尼诺·琵雅

PROFILE
生日：11月14日
身高：157CM
体重：45KG
血型：AB
国籍：美国
格斗技：黑魔法+中国拳法
爱好：恶魔召唤、诅咒

美乐·琵雅(MIGNON BEART)的妹妹，与天真烂漫的姐姐相反，尼诺是一名虚无主义者。她认为魔法只不过是一种力量，自己想怎样使用就怎样使用。为了证明自己是比姐姐更加优秀的魔女，尼诺悄悄地参加了本次大会。



与恶魔共舞的少女 B·杰尼

真名伯尔·杰尼(Burrn Jenet)，是世界屈指可数的大财阀伯尔家的独生女。杰尼厌倦了优越的生活环境和平淡的生活，便与情投意合的伙伴们组成了海盗团，从此她便自由地在世界各地旅行。

PROFILE
生日：1月23日
身高：167CM
体重：49KG
血型：AB
国籍：英国
格斗技：LK ARTS
爱好：指甲彩绘、领海侵犯





作为洛克人系列的最新作，本作在新故事的基础上构建了两个世界。主人公要在两个世界中穿梭。这次为大家详细介绍两个不同的世界。值得一提的是，不仅世界观发生了改变，系统也有本质的突破。在前作的基础上，本作出现了可以变身成为X模式的"R.O.C.K."系统。利用该系统，主人公不仅可以来往于两个世界，更能够和前作的Z模式进行合体，成为强大的ZX模式。到底如何变身成为ZX模式呢？目前还是个谜。



洛克人ZX ロックマンゼクス	推荐玩家年龄	未定
NDS ACT	CAPCOM/日版/1人/价格未定	2006.07.06





◀借助生命合金的力量，主人公可以启动"R.O.C.K系统"，变身为"X"，与"半机器人"华丽地战斗。



生命合金

生命合金是从遗迹中被挖掘出来的迷之金属片，记录了过去的战争和历史等资料。主人公使用生命合金变身为X模式。

在两个世界中穿梭





《洛克人ZX》的世界原本是人类和人类制造出来的"半机器人"共存的世界。但是由于一部分"半机器人"被废弃，他们独自进化成为野性化的"反乱者"，逐渐在其被废弃的地方建设了"外"世界，时刻威胁着人类居住的"里"世界。

DIGIMON STORY デジモンストーリー

玩过前作的朋友应该都会被数码暴龙的迷人之处所吸引，现在BANDAI公司又公布了《数码暴龙》系列最新作——《数码暴龙传说》。本作同样是围绕着捕捉数码暴龙来展开冒险，而利用NDS主机各种新机能，将在操作、画面、游戏性等方面都进行了大幅地强化。相信《数码暴龙传说》一定不会让系列FANS失望。

数码暴龙传说 デジモンストーリー	推荐玩家年龄	未定
NDS RPG	BANDAI/日版/1人/5040日元	2006.06.15

目标：成为传说最强的数码暴龙的驯养者!

《数码暴龙传说》是收集、培养可爱的'数码暴龙'们并进行战斗的RPG游戏，本作将活用NDS的新机能使得游戏素质得到大幅的进化。游戏的舞台是全新的"数码世界"，玩家将扮演与众多数码暴龙同伴一起作战的"驯养者"在世界中冒险，努力成为传说中最强的数码暴龙驯养者。



▲以数码暴龙生活的世界为舞台，可以和各种各样的数码暴龙们交谈。

在战斗中使数码暴龙成为同伴，完成资料图鉴。



◀对敌暴龙的数据扫描会自动进行，经过的回合数越多，获得数码暴龙的概率越大。

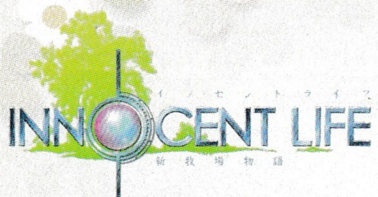
醒目 数据获取率

对暴龙扫描数据的总量，随着回合数会自动增长。当达到100%时就可以使其成为同伴。

利用双屏幕使战斗变得更加简单



▲图上屏幕是关于战斗的各种情报，下屏幕是战斗画面。

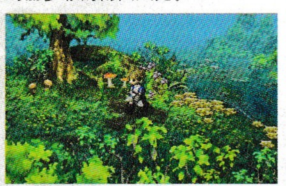


PSP版《新牧场物语》在继承系列一贯风格的基础上，将刺激的冒险与妙趣横生的牧场生活相结合，力图带给玩家与众不同的新鲜游戏体验。下面就让我们一起来看一看本作都有哪些新特点吧。

TEXT BY 六段音速

无瑕人生 新牧场物语 イノセントライフ 新牧场物语
推荐玩家年龄 全
PSP S·RPG Marvelous／日版／1人／5040日元 2006.4.27

本作将时间设定在近未来，而地点则选在远离都市喧嚣的南方小岛上。玩家可以在小岛上自由冒险，体验绚丽多彩的南国风光。

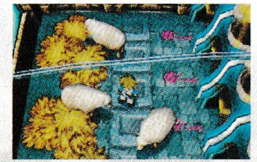




作物种植、家畜饲养，两手抓两手都要硬

▶ 既然是牧场，家畜当然是少不了啦。





◀ 一年的辛勤劳动终于有了结果，让我们尽情享受丰收的快乐吧！

劳累了一天，泡个温泉放松一下。



◀ 在主人公生活的小岛上有一座露天温泉，玩家可以在那里免费回复体力。



▶ 一天的辛苦劳作之后，先洗个舒舒服服的温泉，再来一顿丰盛的料理，这是多么美妙的生活啊！

保持旺盛精力的关键：料理



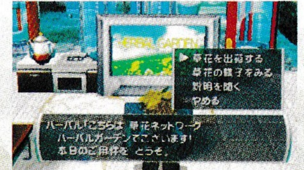
◀ 观看电视台播放的烹饪节目来学习制作料理的方法。



▶ 料理的烹饪共分为切、烧、煮、烤四种技能，玩家在收看烹饪节目之后就可以自己尝试着制作料理了。

信息时代啦，农业也要走高科技道路。

由于本作的时间被设定在近未来，因此有许多象网络电视和智能机器人这样的高科技产品，有了他们的帮助，玩家既可以节省体力又能提高产量。



◀ 通过网络电视来确认作物的生长状态。



▶机器人可以进行耕种和收割等多项作业。

MOTHER3

TEXT BY XUN

MOTHER3 MOTHER3
推荐玩家年龄 全
GBA RPG Nintendo／1人／日版／4800日元 2006.04.20

自从SFC版《MOTHER 2》发售后，已经整整12年没有《MOTHER》系列新作推出，在经历了N64版的《MOTHER 3》中止开发的变故，以及漫长的等待之后，《MOTHER 3》终于将在GBA上得以重生。本次将给大家介绍成为本作舞台、主人公及其他登场人物和游戏限定版的相关内容。

主人公是双胞胎兄弟琉卡和克劳斯

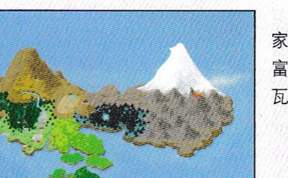
琉卡和克劳斯是双胞胎兄弟。虽然是双胞胎但是两个人的性格有所不同。弟弟琉卡是一名非常文静的男孩子，而哥哥克劳斯则生性活泼好动。





主人公的父母和宠物

以下三位角色是琉卡和克劳斯家族的其他成员。健壮可靠的父亲富林特，兄弟俩最喜欢的母亲希娜瓦和机智聪明的狗仔泊尼。











本作中将有多种奇形怪状的怪物登场，他们大多是两种或多种动物组合而来的“四不像”例如把鸵鸟和大象融合在一起的怪物、把鲨鱼和袋鼠融合在一起的怪物等等，可以看出开发者的天真烂漫和丰富的想像力。

豪华限定版情报

《MOTHER3》限定版的内容包括游戏卡带、《MOTHER3》特制GBM主机和佛兰克林胸章。该胸章是最初的《MOTHER》中出现的道具，可以完全回避雷属性攻击。在推出FC版《MOTHER》官方攻略本的时候也曾赠送过此胸章。只要带上佛兰克林胸章就再也不怕打雷了。限定版价格为18000日元。



古墓丽影 传奇 最速攻略

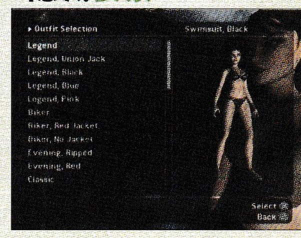
TEXT BY UP TEAM/迁徙的鱼、NDR

古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	推荐玩家年龄 13
PS2 AVG	Eidos/美版/1人/49.99美元	2006.4.11

基本操作

键位	功能
十字键	使用物品
左摇杆	控制人物移动
右摇杆	移动视角
△	特殊动作
□	使用钩绳
○	翻滚（在水中为下潜）
×	跳跃（在水中为上浮）
L1	举枪
L2	调整视角
R1	射击
R2	扔手雷
R3	精确射击
Select	使用PDA
Start	游戏菜单

隐藏要素



各类隐藏要素的开启，其中包括手枪的三级强化，基本上是由收集金银铜隐藏物品的多少以及时间模式的完成度决定的。铜奖物品的地点比较明显，在这里不再赘述，金、银奖物品（以下简称金、银）的位置比较隐蔽将会在流程中列出。拿到全部金奖后可开启Soul Reaver秘籍，时间模式完成度达到100%后追加黑色泳装（限定在劳拉住所使用）。

关卡流程攻略

第1关 Bolivia-Tiwanakuy

在瀑布前利用藤条荡过瀑布（银：从绳索左边跳入）。穿过洞口跳到对面平台，延瀑布上方前进并躲避巨石，来到有枯树枝的场景前，抓住前方右侧岩壁跳到上面平台，推下石头。下去从枯树左侧石头上起跳抓住枯树枝再跳到前方平台上。

用钩绳把前面挡路的障碍物拉倒，沿瀑布上的岩壁左移跳到后面长杆子上，利用藤条跳到瀑布上层后，利用长杆越至另一侧。向前方跳跃的过程中利用钩绳到达对面。剧情后干掉敌人，从斜坡旁上去利用藤条跳到对面，进入遗迹。（银：楼梯左侧把一处墙壁打开取得）。利用钩绳越过到对面。沿中间的铁链向上爬。越过第一个石块后，再推着拐角处的箱子通过下两个连续的石块。

来到一个大场景，这里需要把三个箱子放到平台上的三个方型机关上，一个箱子在平台上，拉到方块处即可，另两个在下面，利用左侧翘翘板，把一个箱子拉到一侧，再从中间高台处跳到翘翘板另一侧，即可把箱子弹到上方平台。然后沿左边的铁链爬到上层，向右侧跳抓住墙壁，移动至对面高台后进门（银：从高台右侧墙壁移动至平台取得）。

进门后按屏幕提示按键即可通过，下到一个有旋转杆的场景（银：推墙内的石头，进入到通道内取得），到角落高台处，跳向平行的杆子，然后跳到另一侧角落的旋转杆，再来到墙沿向右侧移动（银：从右侧墙壁跳至旋转轴，再跳到墙壁凹陷处取得）再向上跳移动至出口落下。剧情后快速前进越过吊桥来到平台，干掉所有敌人后本关结束。

金 奖获得方法

在有三个箱子的场景，在闸门开启的时候等闸门凹痕与门框第二条凹痕重合时把后边的两个箱子中的一个从机关上挪开，不过最好把箱子换成人站在上面，这样好控制，在闸门上方取得。



第2关 Peru-Return to Paraiso

干掉所有敌人后沿旗杆跳到2楼阳台（银：2层阳台的房子内）。出去后边前进边杀敌来到摩托车处发生剧情，一直前进到尽头一辆卡车上再次发生剧情。

剧情过后，控制劳拉前进利用长杆跳到对面，见到一个倒下的女人。把此处箱子移动到机关板的右上方长矛下，爬上箱子跳起利用长矛越到平台上，沿墙壁来到左边平台。把新场景中的石球移开，从2层用绳子越到上方平台，跳下平台后要逃脱怪物的追赶（一直跑跳下即可）。把2层的球拖到下面的机关板上使长矛伸出，从上层跳到对面，抓长杆越过陷阱。

接着回到现实世界，前进后跳入水中，下潜至有4个发光点的地方，在限制时间内按△把发光点拔出，剧情后从旁边洞口跳出（银：此场景底层角落内）。

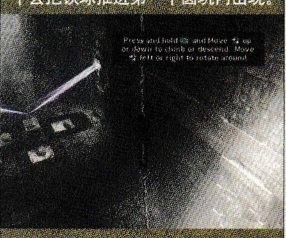
起跳抓住斜坡左侧的墙壁再跳到右侧平台，接着跳起再利用钩绳荡至对面。从右侧壁到上方平台，斜对着斜坡方向往前跳，利用钩绳越至斜坡平台，最后按提示按键就可通过。

来到新场景后发现此处地面有三个机关石板需要三个圆石，第一个在原地；第二个在悬崖边一侧石柱上，用钩绳按△拉动石柱上的发光处将圆石拖下；第三个需要先把圆石移动到右侧机关板上，此圆石就在石像最上方。

剧情后利用右侧墙壁边沿爬上去，跳到石像上的梯子上，然后跳到另一侧平台，抓壁沿至另一侧石头落下。用吊绳越至中间平台，再跳到同侧前方平台落下，干掉敌人。一直前进回到之前4个光点处消灭敌人，从绳子处上爬来到上面，荡至绳子另一侧出口。一路回到地面上方干掉此处所有敌人后本关结束。

金 奖获得方法

从三个铁球谜题的场景返回时，可以利用绳索荡到一个隐蔽的密室，到里边用铁球撞碎墙壁后推下，跳下去把铁球推进第一个圆坑内出现。





第3关 Japan-Meeting with Takamoto

下楼与服务员对话，右转来到尽头发生剧情，出门后干掉所有敌人，上电梯到楼顶，按提示把油桶打爆。利用管子爬上去右侧平台，对准天台用飞爪把天窗打开，进去后骑上摩托（银：摩托旁的纸箱堆中）穿过吊桥。

从旁边长杆跳到一侧木板平台，前跳至一空中障碍物用枪射击铁环把手后就可以越过障碍。利用滑绳滑至对面，用钩绳抓住悬挂台的发亮边，然后按△拉过来跳上悬挂台，绕到另一侧悬挂台，到楼顶干掉敌人。

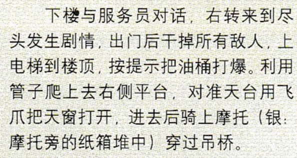
进入楼内（银：最顶层管道尽头箱子内），上第2层进控制室（银：二楼的铁柜内），干掉所有敌人后把最前面的大屏幕上左右角的固定锁打碎，然后把大屏幕拉下，干掉敌人后进门。

从门旁竖杆上爬到头，右跳至平台下边缘，移动后跳到平台上。对准对面一侧上方的粉色条用钩绳拉下平台，至高处再拉下一平台，到尽头爬竖杆，再跳至一空中竖杆上爬到顶后跳至另一侧平台下的长杆把手，以此把手将平台移动。再次利用空中竖杆跳至平台，爬上空中竖杆顶端，再连续越过4个平行杆子来到阳台。

干掉一批敌人进左侧门（银：旁边小屋柜内）。出门后进右前方控制室内把喷火器旁的开关打开可看到激光线（旁边还有监视器）。把一侧的球体推下，用球体挡住机枪到另一侧，进入尽头的门干掉一批敌人。用钩绳拉动空中的吊龙头下的闪光牌来打碎二层的玻璃，上到二层干掉敌人后上电梯。

金 奖获得方法

在悬挂有龙饰的房间，撞碎玻璃后到二楼角落把一个红箱子推倒后发现。



BOSS战

利用石像后面的杆子来到2层，BOSS的冲击波用跳或滚可回避，干掉BOSS后本关结束。

第4关 Ghana-Pursuing James Rutland

从道路尽头跳进瀑布，上岸后从右侧上去抓住绳子，荡至立起的平台（银：吊桥放下后跳入水中在桥下获得）。

前进到急流处，用钩绳把平台拉过来，跳越过2个吊绳到对面。一直前进踩下机关后快速进前方门。接着来到一个大场景，到对面2层平台中间跳到一侧吊绳处，借助摇荡时的惯性踢倒旁边水轮的柱子。从一侧跳到转动水轮的把手，再利用吊绳到2层平台，用钩绳把吊车拉过来，再将闪光的桶拉到对面。从吊车上跳到转轮旁的吊绳，再跳起抓住转轮的把手，沿梯子爬到顶后向左跳抓住墙壁边缘再跳至梯子爬上去。

在水门的场景跳过两个吊台到另一面，利用水中的木筏上左侧梯子至上方吊台到达对面平台。用钩绳来到对面，抓住墙壁边缘连续移动到对面平台踩动机关。顺着旋转平台跳到神像另一侧，用箱子压住机关，再回去另一侧踩机关，然后快速跳到神像处，拉下机关（银宝物：在第2个柱子旁的上层）。

原路返回水轮的场景，原先2层被锁的门已经开了，进入后要躲避并越过障碍，旋转刀需拖动旁边的长方体巨石从一侧挡住过去，再躲避巨大滚石到新场景。

沿平台跳到长杆上来到墙壁边缘（银：旁边梯子下去可取得），交替利用长杆和墙壁来到上层，跳过吊车到对面，顺壁沿跳至平台进洞后便有剧情发生。

顺吊桥来到出口（银：把油桶踢入水流的分支炸开下方的石门），来到一个有黄门的场景，上左侧断梯，跳至中间吊绳越至另一侧断梯，然后必须急速回到断梯墙壁的凹处躲避落石，上去后踩中间地面机关版，待门打开后迅速进门。

金奖获得方法

踩下BOSS房间前的机关打开门后，立刻返回下层会发现下层的门打开了，进去后取得。

BOSS战

BOSS会上到上方的平台恢复体力。先把4周平台上的石牌打碎，用钩绳把平台拉塌后BOSS就不能回复体力了。

第5关 Kazakhstan-Project Carbonek

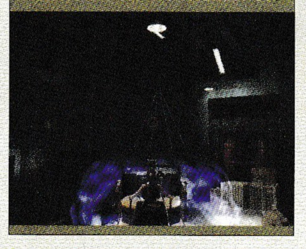
来到房顶，通过军火库中间的梯子到房顶。进医务室门剧情后打开大门前密码开关（银：场景角落铁丝栏内的箱子里。须从围栏外高处箱子上跳进）。打开门时小心上面滚下来的油桶，迅速从旁边冲上去解决敌人，从卫星站内梯子来到屋顶，跳至高台滑绳回到2号隧道口。限定时间内快速骑上摩托开始追赶火车。

火车爆炸后用钩绳拉动旋转机关抓住绳子越过，打掉风扇后跳入通风道。躲避路上的电线前进至仓库（银：从墙边的白色梯状物爬上2层，用钩绳把门拉开，在屋内箱子里获得），从中间白色长方体一直跳至2层，拉下吊绳，拉动发动机进门，注意躲避毒气和电流，来到尽头发生剧情。

从高台用吊绳和电流管来到平台（银：平台上的尸体旁的吊笼内，需用手雷炸开门），通过一个毒气区至新场景，将轨道拉至断梯前，从轨道上跳上断梯，一直来到另一侧的梯子。开枪打油桶炸开2层控制室，进入打开开关。下去拉发电体，回到刚才的毒气通道，再利用上方吊环通过发电区，拉动黄色档板使发电体进入。从旁边的门回到磁力枪处，利用恢复的磁力枪对准吊台按L1移动到右侧，从吊台跳至对面。进门后开枪打碎障碍物，利用钩绳通过毒气和发电通道。

金奖获得方法

给电磁炮充电后，用它将右手边墙缝上的箱子吸下来，把两个箱子堆在一起，然后把吊板吸到这个位置，建议先吸地下的铁板然后利用惯性迅速改推上边的部分，最后通过刚刚吸出的缝隙爬过去获得。



BOSS战

不要与BOSS纠缠，它是打不死的。直接把周围四个机关拉下放下磁力球，坐上中间的电磁炮把四个电磁球打成通电状态去掉防护罩，再用飞抓把中间的碎片拿下来就大功告成了。

第6关 England-King Arthur's Tomb

将上方通风口挡板拉下来，利用箱子爬上去。再拉开一个通风口翻滚进入，从窗沿越至大门内侧启动开关。

返回刚才的场景，拔剑打开房门。连续越过两个长杆后来到断桥处，迅速跳回长杆再跳上断桥就可以通过。

用钩绳拉开关的门迅速翻滚来到有叉车的房间（银：把上方通风口栏拉开，再用叉车搬两个箱子成梯形，在风口内获得），撞开下层左侧墙壁（银：撞碎前面棺材内），前进撞碎尽头墙壁，车掉下后，从左边梯子沿壁沿下去。

下到最底层后一直前进至火焰处，踩在铁笼上跳过，到闸门处踩在铁笼上翻过打开闸门，继续推着铁笼躲过镰刀（银：左侧机关内）。

在水塘场景的另一侧，用钩绳拉吊灯撞坏铁栏，再把里面的棺材拉下水，利用灯把棺材拉回岸上的机关上打开前方的门。以后在水路里打开机关闸门都要利用棺材（银：第2处机关前进时向右方向拉灯，在墙壁凹处内获得）。

来到教堂外，先使左边的长杆灯与建筑物平行，使右边的与建筑物垂直，再从左侧墙壁沿上去越过左右长杆，顺铁链爬至房顶后跳下（银：房顶角落）。

先把写有BADWYR的石棺推到中央的石柱下，再把中央的吊灯拉成摇摆状态，跳上石柱拉起钟使吊灯能够撞响它，剧情过后出屋。

金奖获得方法

旋转镰刀房间左边和右边的上层可以把刻有"I"和"II"的石块按顺序推入墙内，然后返回前面的大场景处推III，开启旁边机关后获得。

BOSS战

首先用枪射击机关旁的钟吸引水怪注意力，等它伸出头时立刻用飞抓拉下机关，如此把周围的四个铁笼都拉下即可。然后踩着水怪的身体把水怪挡在闸门外后，用枪打断另一侧闸门上的绳子利用它荡到门前。原路返回从断梯跳到升降机上，用钩绳拉动墙壁内的棺材使它摆动起来，再跳到断梯上回到原来有叉车的房间后本关结束。

第7关 Nepal-The Ghalali Key

扒着墙壁边缘前进（移动时需按△加速通过以躲避坍塌）。在第一个check point处要利用飞抓来荡到冰锥上（银：扒在可以登上平台的雪沿上继续向右可以看到）。到达平地后用枪打开雪墙来到另一侧，攀着右侧墙壁一直来到飞机残骸处（银：滑下吊绳后回头打碎有裂痕的冰壁，再用钩绳越进去取得），解决雪豹后再站在机舱内用飞抓把外边的碎片拉到机尾处保持平衡，来到驾驶室拿到残片（银：在右侧用钩绳拉掉障碍，跳到平台上取得）。

从飞机掉下的地方跳向右下方的斜坡，前进途中有一处要按三角破坏挡路的雪块。下到平台后从洞窟内左侧平台前进，清光场景内的敌人后（银：打碎上方一裂痕墙壁内取得）到高台上用绳索滑至另一侧底层洞窟内。

踩着水上的浮冰前进，注意第二块需用枪把上方的冰块打下来，在到达下个场景时需逆水流踩着冰块前进（银：逆流的左侧）来到佛像前（银：下右侧楼梯打碎黄色墙壁后取得），利用中央顶部上的钟荡到佛像前。

先把右侧的小箱子拉到天平上，再把左侧金箱子拉上天平，然后把右侧大箱子拉上天平，最后站在上层平台上把金箱拉至机关处既可。复原剑后用剑劈开前方的墙壁，接着要快速跳过不断坍陷的平台来到对面后本关结束。

金奖获得方法

在洞窟内劳拉与ZIP通话的那个场景，通过两个冰柱跳过会坍塌的石台来到一个窄平台，扒在平台边缘上爬到下边获得。



第8关 Bolivia-The Looking Glass

用剑清光杂兵后迎来最终BOSS战。

最终BOSS战

用L1加X或O回避BOSS放出的能量波，在用剑把她打落地面后立刻上前按△攻击，如此四次之后就可以送她上西天了。

通关特典

可以自由挑战游戏中的关卡，开启时间模式以及开启画面无帖图模式（需在标题菜单EXTRAS中的Cheat Codes查看具体方法，在游戏画面中输入后听到声音后生效）。

时间模式

在限定的时间内完成关卡就可以获得新服装和秘籍。时间模式看似很有难度，其实只要熟悉每一关的谜题设计，熟练操作，多使用翻滚加快速度，提前几分钟完成也不是问题。

关卡	限定时间	奖励服装	开启秘籍
Bolivia	12'30	绿色运动装	显示敌人体力
Peru	21'30	粉红色冬装	冲锋枪弹药无限
Japan	12'15	蕾丝衬衫	步枪弹药无限
Ghana	20'00	可使用 Amanda	霰弹枪弹药无限
Kazakhstan	27'10	冬装 Amanda	掷弹筒弹药无限
England	27'00	魔化装	防弹效果
Nepal	13'40	粉红冬装 Amanda	邪剑
Bolivia	4'15	泳装（劳拉住所限定）	一击必杀

劳拉住所金奖获得方法

首先把两个书架分别压在书房的两个机关上出现秘道（一个用钩绳拉下，一个要在打烂一进门右手边的木头后出现）。进通道后在墙壁上发现提示，然后到游泳池二层石像处把石像拉成背对背的姿态。返回书房依次按下书架上蓝、黄、绿、红四种颜色的书，大厅二楼两侧出现石像，分别快速按下两个石像后一楼出现雕像，把雕像朝向窗户并踩下前方的机关金牌就会出现！



TEXT BY 方慧

罪恶装备XX slash	推荐玩家年龄 12
Guilty gear XX slash	
PS2 / FTG / SEGA/日版/1~2人/3980日元	2006.4.20



有很多玩家在问，《罪恶装备》这款后起之秀到底优秀在那里呢？无论从画面上或者从音乐上，这是以往的格斗游戏所无法比拟的。当然我们都知道，如果一款格斗游戏单凭只有华丽的外表是无法站稳脚步的。其：简易鲜明的操作，地跳空广阔的空间，各具特色的人物，爽快无比的压制，变化多端的连技，杂而不乱的系统，从而构成一款极致的格斗游戏。

随着日本06斗剧的举办，国内火热的预选，和各地机房“《罪恶装备》系列”相继引进，在国内《罪恶装备》的人气如非典般蔓延，希望本作《罪恶装备XX SLASH》PS2移植版的到来，能让更多国内玩家去尝试、去接触本系列的乐趣，让它成为你必不可少的娱乐工具。

系统介绍和基本操作

键位说明

手柄的默认键位

- P=Punch □
- K=Kick ×
- S=Slash △
- HS=High Slash ○
- D=Dust R1

名称	说明
Dash	→→。惯性视Dash距离而定，停止时有硬直，用FD减小硬直实行急停
Back Step	←←。有短暂无敌时间
空中Dash	空中→→或←←。空中Dash启动时有硬直，停止时没硬直。低空Dash实现方法是↗→或↖←。
二段跳	跳跃后再次输入↖或↑或↗，二段跳后不能Dash，Chipp，Dizzy和MIlia除外，另外Chipp和Dizzy可以三段跳
大跳跃	↓后迅速输入↖或↑或↗，大跳后不能实行二段跳
JC	跳跃取消，部分普通技命中或被防御后输入↖或↑或 跳起可以取消硬直。同样道理，大跳跃也可消取硬直
Dust	发生时间缓慢的中段技，命中后按↖或↑或 进行空中追加
扫脚	↓Dust，令对手倒地，无法受身
受身	在空中按任意健，可配合←或↑或→进行不同方向的受身。根据不同的招式和必杀技，可受身的时间也不同，或者无法受身
TG槽	就是我们通常所说的能量，一共分为四个状态 紫色＝少于25%　绿色＝大于25% 少于50% 红色＝大于50% 少于100%　黄色＝等于100% 每回合开始前，TG都从0%开始

PS2移植版新增要素

21种颜色选择

在《SLASH》原本的颜色基础上，再增加《#RELOAD》版本的颜色。再加上必杀槽无限的黑色和黄金色，即每个角色的颜色选择，均有21种之多。

可以使用《#RELOAD》版的角色

《SLASH》除了对前作人物的参数和特性进行了调整和新增了必杀技以外，还对一些角色的部分攻击方式进行了修改。比如Milia的空中HS，两个版本的攻击方式和判定完全不一样。在家用机版中将会加入《#RELOAD》版本的角色，这样就能实现同一个人物两个不同版本的角色进行对决~。

EX角色的招式改变和增加

只限在家用机版独有的EX角色，这次还会加入更多令人意想不到的变化，更多新奇有趣的招式。比如I-NO EX角色的Megaromania，这是只能在《#RELOAD》的最终BOSS I-NO才有的招式，这里的EX角色就能够直接使用了。另外刚在《Slash》中登场的ABA和圣骑士团SOL也存在着EX版本，其中ABA的EX版本始终在诸刃模式下战斗。

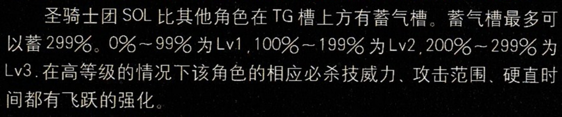
名称	说明
TG槽	增加TG的条件有：前进、前Dash、攻击、防御、受创、等积极行动消减TG的条件有：后退、Back Step、长时间无法给对手造成伤害、消极行动持续一定时间后还会出现“Danger”的，提示如果再不采取积极行动，TG会被扣光。
GG槽	是指角色血槽下方的细槽，影响角色受到伤害大小的一个重要因素。GG初始值在中间，当GG值越大时，造成的伤害就越大， 相反，GG越小的话，伤害就越小。受到攻击时GG值会减小，正常状 态下低于初始值时会瞬间恢复到初始值。防御攻击时GG值会增加，正常状态下高于初始值时会慢慢恢复到初始值。另外GG值色自身的基本增减的幅度是按对方的招式和角能力所决定的。
GC	一般是按P>K>S>HS>D的顺序进行普通技的取消
空中投	在空中接近对手后按←HS或→HS，对手在正面斜上方时容易成功注意在空中Dash时不能使用空中投。
DAA	防御反击，防御过程中按→＋除D以外任意两个键，消耗50%TG槽
瞬间防御	在对手的攻击马上要命中的一瞬间进行防御，成功后角色会闪白光，可减小己方硬直时间。
FD	绝对防御，←＋除D以外任意两个键，会徐徐消耗TG槽。作用是，可将正在进攻的对手逼开，且不会被必杀技磨血，GG槽不会增加，空中使用可以防御地面对空技，但是已方的硬直也会增加。
RC	在我方角色的攻击命中或被对方防御时，同时按下除D以外的任意三个键，成功后发出红色光环。可以强制取消有硬直的招式，继续对对方进行攻击。消耗50%TG槽。
FRC	与RC差不多，挥空时也可以使用。只有发动特定招式的时候输入除D以外的任意三键才能发动，成功后发出蓝色光环。消耗25%TG槽。在练习模式中开启INPUT就可以确认FRC的时机。
相杀	当被攻击判定不在攻击范围内，而两个角色的攻击判定刚好重合时，便会发生相杀，相杀后可用普通技，必杀技取消攻击动作。
摇晃	被某些特定技打中后出现摇晃状态，解除摇晃状态可以快速输入除和↓以外的6个方向，减小摇晃所造成的无防御时间。
金Burst	D+任意键，命中后TG加满，整个动作对打击无敌。消耗2/3Burst槽
蓝Burst	在被攻击时、倒地时、防御时输入D+任意键，可摆脱对手的压制，防止对手继续追加造成更大的伤害。对手命中后恢复1/3Burst槽。另外被对手的觉醒必杀技或投技命中时无法使用蓝Burst。
伤害修正值	每个角色都有部分招式具有强制修正值。以带有修正的招式作为起始连技的话，那连续技最终威力会＊修正值。
一击必杀	P+K+S+HS同时按下为"一击必杀准备"再次同时按下P+K+S+HS侧恢复回正常状态。一击必杀准备后输入↓↘→↓↘→HS即可，命中后对手本回合直接被KO。注意启动一击必杀准备后，下面的TG槽会变成时间槽，且时间不断减小，时间到0后自身HP会不断减小。另外May一击→←↙↓↘→HS，May和Zappa的一击必杀技属于指令投。Dizzy和Order-SOl没有一击必杀技。

新登场角色介绍

基本连续技

1. 蹲S(Counter)> HS(RC)>Dash 站立K>近S>蹲S>站立HS>↓↘→S
2. (版边)↓D>LV1 →↘↓↙←→P>HJS>JHS>JD>空中↓↘→K
3. (版边)地面投>近S>站立HS>(JC)JS>(JC)JS>JHS>空中→↓↘HS
4. Dust>(按住↑)JHS>JHS>JS>JK>JS>JK>JS>(JC)JS>JHS>空中→↓↘HS

蓄气（CHARGE）系统



圣骑士团 SOL 比其他角色在 TG 槽上方有蓄气槽。蓄气槽最多可以蓄 299%。0%～99% 为 Lv1，100%～199% 为 Lv2，200%～299% 为 Lv3。在高等级的情况下该角色的相应必杀技威力、攻击范围、硬直时间都有飞跃的强化。

蓄气方法只有两种，一种是必杀技取消蓄气（ACTION CHARGE）另一种是普通蓄气（CHARGE）。不能像 TG 一样攻击、防御等行动中增加。

ACTION CHARGE： 在使用任何必杀技的时候按 Dust 键，可以取消必杀技，进行蓄气。可以瞬间增加 80% 左右的蓄气槽。

CHARGE： 输入→↘↓↙←D。蓄气槽会徐徐增加。

蓄气等级 Lv2 或 Lv3 的情况下使用必杀技或觉醒必杀技会强制发动 Lv2 或 Lv3 的必杀技，同时强制消耗蓄气槽。也就是说光使用 ACTION CHARGE 是无法蓄到 Lv3。例如用两次 ACTION CHARGE，把蓄气槽增加到 160%。此时使用必杀技的话强制发动 Lv2 的必杀技蓄气槽会减少至 60%，即使发动 ACTION CHARGE 也只能增加到 140%。因此 ACTION CHARGE 最多只能把蓄气槽增加到 170%，永远都达不到 LV3。所以想升至 Lv3 只能用速度慢、破绽大的 CHARGE 来蓄气。

CHARGE 时的小技巧

蓄气时只要按住 D 键就会持续蓄气状态，但如果按一定节奏点击 D 键就会增加蓄气时间，同时 SOL 的脚下会出现有攻击判定的火炎。点击 D 键的时机大概是每秒 4 次左右。

诸刃系统

ABA 拥有 3 种模式，分为普通模式、诸刃模式和狱诸刃模式。

普通模式： 对战初始的模式为普通模式。这个模式下移动速度很低、不能 Dash、攻击范围很窄、攻击力不高，没有任何优点。想在这个情况下打赢对方恐怕很难。

诸刃模式： 从普通模式下使用“烧成”（→↘↓↙←P）或“结合”（→↘↓↙←HS）命中对方就可以进入诸刃模式，在诸刃模式下使用相同技也可以回到普通模式。在诸刃模式下每当攻击对方同时会减少我方的体力，但如果从诸刃模式回到普通模式就会根据减少的体力量，回复我方体力。此外诸刃模式中体力槽下方会出现“诸刃槽”，出了根据时间慢慢减少以外倒地（DOWN）就会消费 1/3。如果诸刃槽归零的话会有一段很长的硬直时间，所以诸刃槽归零之前尽量回到普通模式。

狱诸刃模式： 在诸刃模式下使用“变质”（→↘↓↙←→↘↓↙←S）就会进入狱诸刃模式。狱诸刃模式发动时诸刃槽会增加 40% 左右，但是诸刃槽的减少量比诸刃模式快。

基本连续技

1. 【通常】近S>↓D>→↘↓↙←HS
2. 【通常】(对空)蹲S>(JC)JS>(JC)JS>空中→↘↓↙←HS
3. 【诸刃】↓↘→S>←→S>→↘↓↙←S>Dash 站K>蹲S>(HJC)JS>JHS>空中←↙↓↘→S或空中→↘↓↙←HS
4. 【诸刃】Dust>(按住↑)JS>JHS>JS>JP>JS>JP>JS>(JC)JHS>JD>空中←↙↓↘→S或空中→↘↓↙←HS



圣骑士团SOL Profile

身高：184cm
体重：74 公斤
出身地：美国
爱好：听 QUEEN 的歌
重要的东西：QUEEN 的“SHEER HEART ATTACK”唱片
讨厌的东西：努力

story

圣骑士团 SOL 就是 2172 年的 SOL = BADGUY。从 2074 年开始持续的“圣战”期间受 KLIFF 邀请，进入了圣骑士团。但就在同年（2172）和封炎剑一起失踪。也就是说 SOL 在这个时期度过了一场短暂的与自己风格很不匹配的人生之路。另外封印 JUSTICE 迎来圣战结束的是 2175 年。

那为什么在 2180 年以后的 GGX 世界会出现圣骑士团 SOL 呢？原来他与 INO 之间的死斗过程中产生了时间歪曲，我方使用角色被时空转移到 2172 年。也就是说并不是圣骑士团 SOL 出现在 GGX 的世界。

A.B.A Profile



身高：174cm
体重：34 公斤
出身地：Frasco 研究所
生日：不明
爱好：观察世界、在自己的咒怨手册中写入怨念、做今后余生的计划
重要的东西：Paracels（她身边的那把“钥匙”）、自己、钥匙形状的东西
讨厌的东西：浪费又奢侈的人、认为是情敌的东西、不关心朋友的人

story

离寒村很远的一座山顶。此处有座别墅，是被称为“Frasco”的研究所。研究所的主人是一名医生，对创造人工生命体付出了自己的生涯，最终研制成其集成产物 ABA。但是 ABA 即将觉醒的时候，军组织看上他的技术，并将他强制带到军部。

ABA 苏醒的时候 Frasco 研究所已经完全和外界隔离，她在这座洋馆孤独地度过整整 10 年。虽然在这期间她有机会离开研究所，但当时她的身体还没有完成。但是经过长时间发现，研究所的设备并不完整，就这样下去的话自己的生命会难保。

她终于下决心与外界交往。在此时她遇到了圣战的遗物－斗斧“Frament Nagel”。由于形状酷似于钥匙，一眼就看上这把“钥匙”，于是强制给斗斧取了“Paracels”的名字，将它当作自己的丈夫。

为了给自己的丈夫带来一个人工的身体，她开始了踏上长久的旅途之路。



TEXT BY UP TEAM/gbatales & PS5攻略组

王牌机师 A.C.E 异世纪传说2 Another Century's Episode2	推荐玩家年龄	全
PS2 ACT Banpresto/日版/1～2人/6980日元	2006.3.30	

赚取机体及经验关卡



OP09—1 マスドライバー破坏

杂兵非常多的一关，没有太强的BOSS机，过关时间为5分钟多，时间到了就算胜利。能力强的话可以在这关一口气获得很高经验。

OP18—2 袭击势力排除

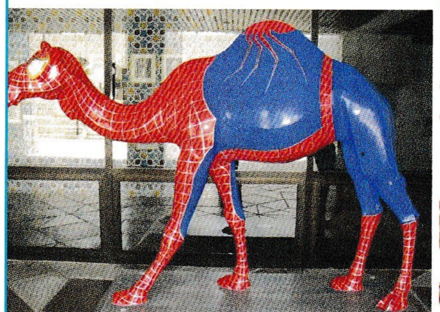
也是杂兵机很多的一关，而且HP都很少，过关时间一般为4分钟多。但比较麻烦的时候有2台伪BOSS机比较强，而且有壁障，虽然胜利条件是敌势力击破，但实际上也是一定时间以后自动胜利，同时还有不少舰船可以打倒。这2关每关经验都在7000至8000，很快可以将机体EXP提升到10万。



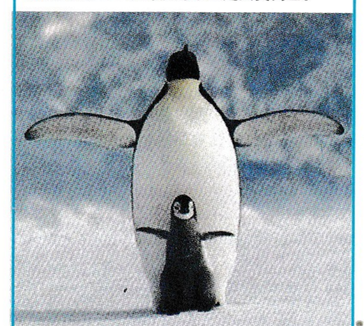
全关卡Secret条件

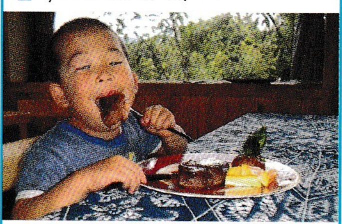
关卡	条件
OP01 ガンアーク最终试验	
1 新型机テスト	主角机无伤过关
2 トリントン基地防卫	ダイン全灭
OP02 ガンダム2号机 追击	
1 ギガノス军基地攻略	150秒内将ギガノス军战力排除
2 输送部队追击	减少GP—02 10%的HP
OP03 ノヴィス・ノア	
1 リクレイマー排除	将和クインシィ・グランチャー同时出现グランチャー消灭
2 プレート回收阻止	グランチャー全灭
3 ヒメ・ブレン援护	ヌートリア击破
OP04 キンバライド基地 攻防战	
1 チューリップ扫讨	击破全部チューリップ
2 ガトー追击	减少GP—02 20%的HP
3 キンバライド基地侵攻	60秒内击破15机以上，并击破敌增援
OP05 军事卫星ガーディアン	
1 军事卫星调查	敌战舰搭载的ゲルググM全灭
2 アルビオン防卫	フンボルト击破，而且アルビオン无伤过关
OP06 コンペイト 观舰式	
1 防卫ライン突破阻止	不能让任何ゲルググM脱离战斗区域
2 GP—02追击	扎古II全灭
OP07 ラビアンローズ	
1 敌袭部队排除	240秒内击破全敌机
2 アルビオン出航援护	180秒内让アルビオン脱离领域
OP08 阻止限界点 强袭	
1 モビルアーマー排除	将ノイエ・ジール的HP降低50%
2 ソーラーシステム防卫	将ノイエ・ジール的HP降低25%
3 モビルアーマー排除II	玩家的HP在80%以上
OP09 ギガノス月面帝国	
1 マスドライバー破坏	ギガノス基地全破坏
2 大气圈降下	120秒内击破クラビウス
OP10 新造战舰ナデシコ 出击阻止	
1 木星蜥蜴扫讨	80秒内击破7机チューリップ
2 敌部队迎击	180秒内将战斗离降到一半，并击退敌增援
3 ナデシコ脱离阻止	45秒内击退エステバリス2机
OP11 ギガノス秘密工厂袭击	
1 电力设施破坏	全ソーラー设施破坏，并全灭グン・ジェム
2 无限机动炮破坏	全ランチケト破坏，并全灭グン・ジェム
OP12 ギガノス宇宙要塞	
1 友军舰合流支援	浮游炮台全灭
2 别动舰队せん灭	宇宙高速舰全灭
3 防卫网突破	100秒击破敌军30机
4 要塞内部侵入	侵入要塞东部格纳库，并消灭全部敌机
OP13 所属不明势力调查	
1 不明部队追击	在再次援护エルガイム的情况下过关
OP14 新造战斗艇 夺回作战	
1 水中艇进攻阻止	击破全水中艇
2 潜水战斗艇破坏	破坏シェルストローム全部位
OP15 UCE防空基地攻防战	
1 防空基地制压作战	减少バスターアーク50%的HP
2 防空基地制压作战II	破坏主炮前将防空基地100%破坏
OP16 新型兵器ナナフシ	
1 ドレイク军舰队迎击	アルビオン的HP在95%以上
2 ナナフシ接近	180秒内设置全破坏并未被ナナフシ炮击中
3 ナナフシ破坏	90秒内破坏ナナフシ
OP17 サセボ 攻防战	
1 大型ミサイル迎击	全导弹破坏
2 チューリップ排除	击破20机以上グランチャー
3 ナデシコ护卫	全灭テビルエステバリス
OP18 ネルガルドック攻防战	
1 ポセイダル军讨伐	100秒内スラッシェ全灭
2 袭击势力排除	ダイマジン和ダイテツジン的HP减少5%
OP19 和平交涉	
1 周边警护	第一击除外，其余全ボソン炮回避
2 木连舰队追击	全灭ヤンマ
3 ナデシコ进行支援	击破50机以上的ハック
4 不明势力调查	将ブレイバー和ディマージュ全灭
OP20 新造战舰マクロス 进宙式	
1 接近舰队迎击	敌战舰上的搭载机全灭
2 マクロス防卫	击破10机以上的重攻击机
OP21 ゼントラーディ	
1 攻击机进行阻止	重攻击机全灭
2 侵入部队排除	让居民区的损坏率在20%以下
3 マクロス防卫	击破8艘以上敌战舰
4 制宙权确保	击破70机以上的ヌージャデル・ガー和グラージ
OP22 オペレーション・ライトニング	
1 死鬼队排除	死鬼队全灭
2 レジスタンス支援	击破3机以上的ターミネーターポリス
3 グラドスタワー制压	chain时间在240秒以上
OP23 オペレーション・ライトニング	
1 别动舰队援护	全友军战舰脱离
2 舰队战支援	120秒内击破スラッシュ12艘以上
4 デビルガンダム灭减	用明镜止水模式打败恶魔高达
OP24 防空卫星制压作战	
1 卫星内部侵入	卫星内部全部位破坏
2 ライネン势力せん灭	ブレイヤー的HP在75%以上
OP25 オルファン浮上	
1 ブル・ベガー特攻阻止	ブル・ベガー全灭
2 ゲア・ガリング攻击	180秒击破ゲア・ガリング
3 ノヴィス・ノア进军援护	250秒内让ノヴィス・ノア脱离领域
4 バロン・ズゥ击破	30秒内让バロンズゥ巨大化
5 ドレイク军せん灭	敌机50机以上击破
OP26 メルトランディ迎击	
1 メルトランディ迎击	ピケット舰全灭
OP27 バスターアーク	
1 バスターアーク战	主角机的HP在80%以上
OP28 地球圈 防卫战	
1 ボドル舰队迎击战	击破15艘以上敌战舰
2 ボドル舰队迎击战II	主角机的HP在80%以上
3 ボドル舰队迎击战III	击破30机以上空战ポッド和重攻击机
4 ボドルザー击破	60秒内击破15机以上敌机

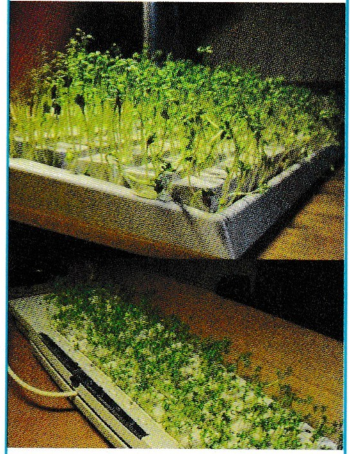

▲据说这是将《皇牌空战0》在ACE级难度下通关8遍之后才会出现的超超超……超级ACE难度。


▲其实想COS蜘蛛侠的不止是人类而已。




▲My Heart Will Go On.


▲见过吃相难看的，没见过这么难看的。


▲这可不是多年没有使用的键盘，而是某个国土面积狭小耕地资源缺乏的国家新近开发的无土栽培技术。

▼话说吉翁军新型MS威力无边，一登场就把联邦军杀得片甲不留，就连RX–78都完全不是对手，从此UC的历史被彻底改写了……



▶信不信由你，这可是索尼今年最新款的“PSP”数码相机。





■EVA初号机和EVA产量型在酒馆里对饮，而且还有性感MM服务……实在佩服这玩家的恶搞能力。



levelup.cn 论坛 周年征文选登

levelup.cn论坛到3月26日满一周岁。承蒙各位玩友的支持和奉献，到今天截稿为之，论坛的注册的用户数量已经达到13万5000人，帖子总数超过530万帖。很感激大家对我们的信任，闲话就不多说了，等着看levelup.cn的新变化吧！

再次感谢下面的朋友为 levelup.cn 周年征文活动奉献妙文（排名不分先后）

旺财与巨像	望月蚂蚁	YED	绝世魅力男	无用之斧	leonwangzi	无双
ooxx	天才小宝哥	ydy135	酷酷小狗	ufoarbiter	Kousa	蚊子
小白兔	BV 浪人	fan	假面超人 A3	雪泥	真无双の乱	table
皓月寒	罗纳尔南	shining0083	czk11	陈清菲	舞	villan
funthink	wangyuesong	忘忧	迪露	暗の使徒	钢铁蔷薇	我爱 PSP
恶魔的召唤	yang_otl123	doggie	普渡众神花			

■以上所有朋友均可得到levelup.cn 2006年新款T恤（夏季发放），并增加50EXP。

■更多文章请到论坛浏览——http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=199676&page=1

■本次征文活动刊用稿的特别奖励稿酬为120元／千字，并为作者增加 200 EXP（含名单中的50EXP）。

这里选出几篇有代表性的，不一定写得比其他朋友好，但却很有趣，请大家一起欣赏吧——



真水无痕

TEXT BY funthink

3月24日，对我来说一个值得纪念的日子，我在去年的这一天注册了"funthink"这个ID。一晃就一年了，也该总结一下了。

"爱，不能只是拿来说，更重要的是做！"——我的签名，原创的一直没换过。挺喜欢这句话的，也一直坚持着去实施。我的头像到是换过好几次了，以前都是用界王的图片，所以大伙都叫我"界王"。现在用的是"为水民服务"，但大伙还是叫我"界王"。

【界王醒目】——我大部分帖子的前缀，至今有300多个帖子了。帖子内容主要都是图片，是在国外的网站下载的，国内见过这些图片的不多，我就自己编辑一下再加个主题，还挺受欢迎的。还有一些就是自己改的游戏相关图片，在几个专区都发过，再有一些没单独发帖的都收在《真一猪笼无双》这帖子里了。

【界王醒目】真 猪笼无双【全民参与】——是我花费心血最多的一个帖子，可以说我这半年来主要都在忙活它了。这帖子有个特点，就是里面的内容绝大部分不是我创作的，我只是收集与整理，为此还占了3000多楼，也算LU建站以来的记录了。帖子走的是民间文集路线，口号是全民参与。帖子内容主要由《猛将传》、《凡星集》和《图片廊》几部分组成。

《猛将传》——是一个自传文集，所有希望自我介绍的用户都可以在这里展示他的故事，与大家一同分享。当初做这个帖子的初衷是因为有段时间猪笼很流行原创连载小说，他们的特点都是大家报名，然后由作者安排角色，展开故事。但小说毕竟不能每个角色都是主人公，另外，由别人来写自己总不如自己写来的顺手。所以我就开了这个帖子，要大家自己写自己的故事，进而相互促进了解，结识更多的朋友。现在收录的自传已经有100多篇了。

《凡星集》——是我收集的论坛上的原创文章集，将版式统一编辑过以便于浏览，现在仍在持续添加中。在做《猛将传》的时候，就有人表示一篇自传很难发挥自己才华，在论坛里发表的原创文章又容易被淹没，观者寥寥。当时还没有原创区，没有加精华的帖子都混在一起不好区分，希望能有一个独立的空间将原创的帖子汇总起来方便浏览。加上《猛将传》在当时已经小有名气，所以就萌生了做一个原创文集的打算。命名"凡星集"是取其"点点凡星共绘璀璨夜空，让集体的智慧绽放光芒"之意。因为原帖没有预留空间，为此还将原帖搬迁了一次，才做成现在这摸样。文集现在收录文章已经500多篇，并且仍在持续添加，看来今年这一年的工作重点还是它了。

《图片廊》——记得无双区搞过一次图片创作的活动，我受到它的启发也做了些游戏相关的改图，大家看后都觉得不错，就一发不可收拾做了起来，现在有500多张了，放到帖子里给喜欢的朋友下载做桌面也不错。有部分图片还被整理成集在主页提供下载过，"Q版无双人物"在UCG上还刊登了几张，这些都算是意外的惊喜吧。



"BL=Believe Love=信爱"——BL帮，我的帮派，一开始只是一个不起眼的小帮派，现在已经成长为举足轻重的大帮了。因为BL帮的元老云、毛跟我聊得来，在刚建立BL帮的时候就叫我加入。但是因为之前我给自己制定了个"10级前不加入帮派"的规矩，就一直没有公开加入BL帮。后来发生了一件与BL帮有关的事情促使我正式加入，"BL=Believe Love=信爱"这名字也是那时侯正式定下来的。我一直以自己是BL帮的成员而感到自豪，而且我的马甲也都是BL帮的。

"灌水技术化，版聊隐蔽化，路过大胆化，马甲多样化"——黄鼠写的BL帮帮训，相当经典。是行走猪笼的真言宝典。每日上网前面向显示器大声朗读数遍，顿觉神清气爽、耳聪目明、思路清晰，有如水神附体、诸邪莫侵，每日200帖只在弹指一挥间。诸位立志于以手中的水枪扑灭帖子里的火焰的猪笼消防队员们不可不晓。

"八界云虚"——全民投票的四大水王，实在是受之有愧。云、毛等等英勇善灌的楷模都是我学习的榜样，跟他们相比我还有很多的不足之处需要改进。希望在以后的岁月里，大家互勉互励、共同进步，以自己的切实行动促进猪笼城寨的繁荣稳定，坚持以灌为本，树立全面、协调、可持续的灌水观，促进猪笼城寨和水民的全面发展。身体力行地将"四化"精神贯彻到日常的工作当中，不辱"八界云虚"的名号和大家的厚爱。

"大巧不工，真水无痕"——要说这灌水版聊自古有之，虾米还有个《灌水论》奇文一篇，观之无不拍案，可谓是"水界宝典"。不敢私藏现附录于下：

"论坛之新闻，一坛出则十坛转；论坛之精华，一帖加则五人质疑五人谓之浮云。惟有灌水者不管何坛皆独在一家，故曰：版块之兴，在于灌水，论坛之盛，在于版聊。

凡灌水之人，皆以版主为假想敌，故灌水者生而有同仇。灌水者又需互助方能版聊，故灌水者生而有同亲。以此观之，灌水者若不团结一致，同仇敌忾，便无所作为。凡论坛皆有版主，灌水必会有版主管制，故灌水者决不可灌纯水。纯水无用，更会招致批量删帖，更甚则封ID，故灌纯水乃自取灭亡之道。

如若灌水得法，则版主删之亦无理由，故灌水需有技术含量。然灌水时即使一帖一回，刷版过后亦不过几十帖，况刷版量刑颇重，且白白授人把柄，即封ID也无可申诉。故欲灌水而不封ID有两法：一为多发主题，一为版聊。若欲多发主题，则必要有足够内容，每帖均有话题，不可让人以为灌纯水。

善灌水者，无穷如天地，不竭如江河。若不可达到此等境界，应去版聊。版聊量刑亦重，故版聊时亦应注意所聊不应太过无物。如体育版可聊足球，游戏版可聊游戏。若能将版主拖下水一起版聊则更好，使其欲删之而不得。或曰：'灌水九字真言'顶、支持、路过、沙发、好帖'若能参透，则灌水功大成矣。"此言谬矣。若欲灌水，完不可用这九字真言，这九字所言无物，乃版主扫水时之首选，用这九字，自取灭亡。

天之道，损有余而补不足，是故虚胜实，不足胜有余。灌水则必有删帖，删帖实无大碍。只要灌时报有封之决心，删之觉悟，则无处不可灌，无时不可聊。此方乃灌水大成也。"

可见灌水版聊并不简单，现在很多人把灌水版聊简单的理解为"顶、支持、路过、沙发、好帖"，实在是谬之大矣，观之痛心。今天将我珍藏的《灌水论》无私地公诸同好，就是要正其名，方能畅其行，以解诸位之惑。

"全心全意为水民服务"——我现在的头衔，也是我的奋斗目标。这句话的关键不是结果而是过程，真到要做到还有很多工作要做，还有很多不足要改进。也希望更多的人能够领略到这句话的含义，加入到全心全意为水民服务的行列中来，毕竟爱，不能只是拿来说，更重要的是做！

幸福的定义

TEXT BY 皓月寒

沿着废弃的铁轨
寻找，那满开的樱树下
古老的火车

在充满着海水的城市
白色的船桨
荡开一片银色的涟漪

将夏日风铃的微光
沉入水底
宛如，精灵般坠下的流星

斑驳的石板与街道
总有一段
能够俯瞰世界的楼梯

我们失去了些什么？
在繁华喧闹的人群中
匆匆忙忙

是否还记得
童年时光里
金色的麦浪与夕阳

幸福
也许就是只是那
永存心底的一丝安宁与感动

泡一杯咖啡
打开收藏夹里的 Levelup
刷新一页值得珍藏的回忆与静谧



闲网管，傻日记

TEXT BY 望月蚂蚁

前言

私以为，日记这东西是给自己看，上面的日期根本不重要，重要的是里面所纪录的事件。若是真正重要的事情，即使不写日期，自己也会时刻记得。若是在自己心里无足轻重的事情，即使写上了日期，也只能让阅读的时候偶然记起罢了。小生写的日记中，凡是有日期的，均是上交于老师"批阅"的，而真正的日记，在心里……

一、俗乐之地藏闲才，天涯咫尺遇佳人

闲，真的很闲。

我在一家网吧工作，也就是人们口中的"网管"。同平时一样，周一至周五，从早上七点到十一点这段时间，客人少得可怜，我想，门可罗雀说的大概就是这种情况吧。

"嗨，网管！过来一下！"

又有客人叫我了，听声音应该是个女孩。我顺着声音方向走过去。

"网管，能不能帮我插一下这个烧录器？"

我打量了一下面前这位客人：俊俏的脸蛋，马尾辫，白色的毛衣和浅绿色的外套，配上条牛仔裤，给人一种和清秀的感觉。

"嘿，你这样盯着女孩子看很不礼貌啊！"

我回过神来，本想用一句"凝视漂亮的客人是我工作内容之一"来回答，尽管说得很违心，可我知道起码有超过90%的女性客人乐意听到这句话，但经过0.01秒之后，从我嘴里出来的却是："很抱歉，我只是很不礼貌地盯着你手里的烧录器而已。"

"是吗？算了，不跟你计较！"

很明显，女孩并不欣赏我的幽默。她绷着脸，把烧录器递给我。

我接过烧录器看了一下，这是烧GBA游戏用的EZFlash，256M的，看样子刚买没多久。真不懂货，应该买EZ2才对。

平时到网吧的客人中，有拿U盘来下载学习工作资料的，有拿MP3来下歌曲的，有拿手机来下铃声的，但拿烧录器来下游戏，这还是第一次。接好线，装完驱动程序和烧录程序后，我对她说："搞定了，要玩什么游戏，你自己烧进去吧……"

我话没说完，发现女孩瞪圆了眼睛盯着我，真是莫名其妙，呐呐的我做了什么奇怪的事么？

"嘿！"我说，"虽然先前我不礼貌地盯着你看，咳咳……但是你没必要这样还给我吧？"

"呃……"女孩从包里拿出一张光盘说，"我还没给你驱动光盘，你就搞定了？"

切！我还以为什么大事咧！这是网吧，要从网上弄到驱动程序和烧录程序，对我来说根本就是小菜一碟，但我也懒得解释了，只是"嗯"了一声。

"你好厉害哦！"女孩说，"我去了几家网吧，那里的网管要么说网吧没有光驱，要么根本就不会安装。我以为当网管的都只会玩网游而已！"

"我不喜欢网游，我比较喜欢TV GAME！"

"我知道！"女孩说，"从我刚进这家网吧见到你的时候就知道了！"

"是么？你是看相的？"

"呵呵……"女孩笑了，"不是啦！我刚进网吧的时候，看见你真在看《游戏机实用技术》，而平时别的网管几乎总是在玩网游，所以……"

"所以我是个另类！"我很佩服女孩的细心，但更惊讶一个女孩子居然知道《游戏机实用技术》。

"可以这么说吧。"

唉……没想到我以前念书的时候被同学视为另类，现在工作了还是个另类。

"如果没别的事，我就工作去了。相信我老板不会喜欢我在工作时间找美女聊天！"

"等一下，你帮了我，我还没感谢你呢！"

我一听，马上想把一句"难道你要以身相许"吐出来，但话到了嘴边却变成"算了，这是我应该做的！"该死，都是在学校正经惯了！

"我相信你会很乐意接受我的回礼。"

女孩说着，从她的小背包拿出笔纸，写了些东西，递给我。

我接过一看，上书：www.levelup.cn。

levelup.cn站长按：这个剧情要不是编的，定是那少女故意消遣你吧……

二、天赐良机成元老，心疑命运探天机

今天是我在levelup注册后的第三天。

经过我在这论坛转了几天后才知道，UCG的小编活动于此，这着实让我兴奋了一下。虽然我称不上什么"油炒饭"，但毕竟是个买了几年UCG的"老"读者，对UCG和小编多少有点感情——朋友般的感情！

听说levelup尚处于"内测"阶段，还没对外公开。我一想，那我现在岂不是levelup的一名"元老"了？嘿嘿……

这还多亏了那天来网吧的小丫头……等等，她怎么知道这论坛的？下次见她一定要问个明白。

三、游龙最喜探阔海，水魔总乐驻深潭

levelup终于如先前所料的那样，对外开放了！

作为一名网管，尤其是上早班的网管，我有很多上网的时间。平时客人少的时候，我喜欢捧着书来看，而不像其他多数网管那样"公费练级"；但是现在，我多了一项活动——到levelup上灌水，灌得不亦乐乎。

我并不是第一次上BBS，虽然我以前也在很多个BBS流浪过，但几乎都是潜水。说实话，我不喜欢潜水，相反，我很喜欢灌水，很喜欢把自己所知的、所想的与大家分享、交流；但是却有很多原因令我"懒"得灌了。比如有的论坛人气实在不行，你慷慨激昂地说了一大通，结果没人理你，亦或仅有三两个人回个"顶"、"好帖"，此时感觉不亚于凄凉地立于秋夜中，背后一阵凉风；又如有的论坛版规甚严，严得令人大气不敢透，在学校面对条条框框已经够腻了，到了论坛还要忍受诸多严得可笑的规定，还不如听师教诲——沉默是金；还有，有的论坛上"老鸟"欺压新人现象甚为严重，新来者只要观点与"老鸟"不相容，往往不但被"老鸟"以诸多正理歪理奚落一番，还会被"老鸟"的众多拥护者群起而攻，语言所谈不仅偏离主题，甚至被N个人以N+M种方式问候家人乃至祖先，最后被斑竹扣上"扰乱论坛秩序"等帽子，恐哉，怕哉，此时不潜，更待何时……就此打住，打住，怕是再说下去，就真的有人来问候我家人了。

就目前来看，levelup尽管不是很完美，但至少能让很多人把自己所知的、所想的表达出来。虽然有流言说levelup是小白号最多的地方，先不去追究这句话是否准确，换个角度来看，这未必是件坏事。打个比方，有一群人，其中一个是英语初学者，其他都是英语过四级者，你想让那个英语初学者在众人面前大声念A、B、C、D、good morning之类的，很难！但是，换成另一种情况，那一群人都是英语初学者的话，要让一个初学者去做以上事情，则相对容易得多。说到这，我想也足够了。当然，我并不是说，小白多是件好事，但至少不是件坏事，只要论坛在管理上，加以正确引导，就能将不利变为有利。工业上诸多废物尚能再利用，何况小白还未到废物那个级别。说不定今日之小白将是明日之高手。

说到这，我才发现，我喜欢levelup，并不仅仅因为UCG的小编在这，更重要的是我喜欢levelup的这种自由，这种包容。

PS：那个马尾丫头怎么还不来这网吧上网呢？

四、浅谈愚者离深洞，尚忆庄周思梦蝶

我虽然是个网吧的网管，但我并不像众多网管那样喜欢网游，真的！

有的人说我没玩过网游，不了解网游。那我要说，你错了！一个不了解网游的网管，是个不合格的网管，但我不是！我玩过，从网游的老祖暗黑破坏神时代就开始玩了，到《精灵》，到《奇迹》、《骑士》等等，但我最终还是选择了放弃，选择了爬出那个深不见底的无底洞。有人说我不懂网游的乐趣，不，我懂，因为我也曾沉浸于其中，乐此不疲。经过长期"征战"，我不知道为什么突然清醒了，没有任何先兆的情况下清醒了。我问自己："花了大量时间和精力以及金钱于其中，我最终得到了什么？得到了乐趣？见识？"我自己都觉得自己很可笑。

我不否认，生活需要娱乐，但娱乐并非生活的全部；而网游却是个"虚拟的生活"，很容易让把人带入其中。人怎样才算是活着？肉体尚存？思想尚存？亦或两者同存？我认为，人的思维能力尚在，还有思想，那么那个人就还有灵魂，就还活着。有人说，植物人能算活人么？算，当然算，只是他（她）活的空间和我们不一样。正如"庄周梦蝶"的典故说的那样，谁能说得清楚自己是庄周，还是梦蝶呢？你可以活在地球上，也可以活在梦中，当然也可以活在网游的虚拟世界里。

呃……

我怎么知道突然觉得在论坛灌水和在网游中练级如此相似？寒一下……不要再想了，先灌两帖再说！

PS：还没等到那丫头来，失望ing……



页面有限，后续内容请到论坛浏览

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=204481&page=1

特稿

是游戏不需要交流，还是我不够成熟？

TEXT BY shining0083

记得在LU上发生的第一次争吵是由《机战F完结篇隐藏机体取得方法》这帖子引起的，我承认帖子是有不少不足之处，也希望玩家能就错漏之处展开讨论。然而却事与愿违，帖子存在的错漏依然没有得到解决，倒是某些人却针对错漏之处不停地攻击。事后我在想，难道写一些心得就得必须是完全正确的才能发表，没有权威性的东西就没有写出来的必要？那么"权威"又是谁定下的呢，玩家之间所谓的"交流"又是如何存在的呢？或许是我自己不够成熟，受不了他人的说三道四，幻想任何东西大家都能在一个融洽的气氛中讨论；又或许"交流"只是玩家口头上一种形式的说辞……

大概现在的玩家玩游戏已经陷入了一种对"权威"的狂热崇拜中。只要是对某个游戏系列有着一定"成就"的玩家写出来的东西，玩家就会把这些心得奉为权威，似乎只要与其一有抵触就要被视为谬论。当然，我不是抨击权威，然而在众多的玩家中，玩一个游戏真能得出一个高度统一的认知吗？不同的看法得不到理解与认可，却因他与"权威"抵触而要遭到排斥。"交流"似乎不是包容与理解，而是不同思想间的相互排斥。记得在某论坛发过一篇《贝里克传说》心得的帖子，就因与那里某名在这游戏上有颇深造诣的玩家意见不一致而战了10多页。当然，我不否认自己的观点有点主观和片面，然而玩游戏的是我自己，我自己也有自己的观点，难道非得与某些达人的"权威理论"一致？我可不是按着他们的思想去玩游戏，我认同他们的观点，但不是完全认同，因为我也有自己的想法；然而某些人却专门挑与"权威"抵触的部分猛烈抨击，似乎看法不与他们一致就是谬论。"求同存异"在游戏上似乎不管用，现在讨论游戏就好像是老鸟对新人的"调教"，也许玩家之间的"交流"就是这样子存在。

同样的帖子发在LU上，依然是相同的文字，依然是各式各样的回复，但是却带给了我不一样的感受！诚然大家对《BWS》都有自己不同的看法，然而LU的朋友却不是在否认，排斥他人的看法，而是用文字把自己的想法也传达给对方，透过这些文字能确实地看到玩家攻关时遇到的各种情况和应对的策略，似乎还能隐约感受到玩家当时攻关时起伏的心情。这实在令我大感意外，玩家在"交流"时原来并不是单纯地排斥，还有大部分朋友是愿意聆听别人的想法，并把自己的心得也传达给对方。在国内众多的游戏论坛里，LU或许不是最出色的，但她却给我带来了一个气氛良好的"交流"平台。与其他论坛一样，LU少不了形形色色的玩家之间的相互排斥，然而在LU里更多的则是玩家之间的包容和理解。我不能强求LU为我带来些什么，然而她却是连接玩家心中的"桥梁"，能确切地把玩家的心声传达到愿意聆听的朋友心中！我要感谢LU！

LU满一周年了，自己也陪同LU走过了将近一年的时光，以前执着于别人不能理解自己的想法，现在则是相信远方总有愿意聆听自己声音的朋友存在。以前浮躁的自己变得成熟了，稳重了，这不是在否认过去的自己，而是肯定自己现在的成长；LU是一个年轻的论坛，或许她还不是大多数玩家心中理想的交流平台，但她却在慢慢地改变，并不断地成长，逐步向一个多元化的平台发展。在新的一年里，自己衷心希望LU扮演的"桥梁"作用会越来越强大，并成为一个能让更多玩家交流的平台！

让我来做的话，定能做得比别人更好！或许……

加入UP TEAM后写的第一份攻略是《梦幻模拟战3》，这是我玩的第一个SS游戏，以前是看着别人的攻略玩这游戏，事隔八年，则是自己为这游戏写攻略。回味过去，复杂的感情中更多的是感动，或许这是我成长了的证明吧，由一名看攻略的玩家转变为一名写攻略的玩家，而LU恰好是这一转变过程的催化剂。这是我加入UT踏出的第一步，我一直努力使自己做得最好，写好的攻略总是反复校正错字，不停斟酌句子，务求以最简洁的形式让别人一目了然。

我在努力着，也一直在改变着……以前在网络上看到别人写出来的攻略不由得打从心底为写攻略的玩家折服，而现在则觉得即使自己的攻略不是UT里最好的，但也绝不会比别人差；以前在一些游戏杂志上看到别人写的攻略总会由衷地赞叹他人的专业精神，而现在则觉得别人写的东西太肤浅，自己写的话定会更好！

LU要出网刊啦！网刊开始征集新作攻略了，我接手了《天下人》这游戏，虽然对这游戏没有太深的了解，但自信的自己相信一定能交出一份完美的答卷。攻略大概是要在一周的时间内完成，不巧却碰上大学电子工艺实习，实习时间为二周，每天8：00－18：00，因此游戏只有等到晚上才有时间玩。于是每晚都搞到凌晨2：00才睡，导致严重睡眠不足，以前总是听到别人抱怨做杂志编辑如何辛苦，此刻终于亲身体会到连夜赶稿的那份艰辛了！由于没有为杂志写攻略的经验，单是写流程就已经超过10000字了，而稿子的字数限制是5000字，只好换一种更简洁的叙述方式把稿子重新写过一遍，好不容易才把字数砍到5600字，连系统介绍也没办法写了。待稿子审核完后，却被告知由于篇幅的限制网刊实在不能登更多的文章，不过这篇流程攻略只要强化一下，再加一篇完善的系统介绍，就可以向专门的游戏杂志投稿了。由于之前砍的稿子没有备份，只好拿那篇被阉割了的流程攻略再动一次手术，最后成稿的字数为16000多字，但最后还是因为篇幅的限制而要有所调整，由于自己实在是不想再修改第三次，这事也只好搁下来了。整个过程断断续续地进行了二周，刚好是实习结束时，但却是恍如隔世，累啊！自己从没想到做一篇杂志攻略是如此的辛苦。

翻开以前的杂志，再对比一下自己写的东西，既要保证能完全透析游戏，又要保证不超过篇幅的限制，这实在不是一蹴而就的事，此时觉得自己倘若能达到别人的水准已经是很不错了！

一篇攻略看在眼里，大多数人看到的是别人的不足和错误，却很少看到别人在背后付出的努力和汗水。对于网络上的攻略，我们大多数人都是带着挑剔的目光去批评，然而当我们玩游戏时卡住了，又不得不向这些攻略求助，或许，我们应多一份宽容和理解，而不是带着一种几乎挑剔的目光去要求。对于杂志上的攻略，我们是消费者，固然有要求杂志攻略尽善尽美的权利，然而当自己也去尝试创作，去体会那份艰辛的时候，或许，自己原本对待杂志的心情可能会有所改变……

长时间游戏并不见得比短时间游戏获得的乐趣多。

这恐怕是近几天思考得最多的问题。最近在论坛总看到有朋友说羡慕别人有那么多的时间玩游戏，其实我更羡慕他们有那份羡慕别人玩游戏的心情。上了大学后，玩游戏的时间是越来越多了，然而，那份渴望游戏的热情却是慢慢地消退了，尤其是到了大作狂潮的时候，简直感到有点恶心了。当还是一名高三考生的时候，曾多少次幻想高考过后那份自由，曾多少次为每周半天的游戏时间而欢雀，曾多少次因为看到自己喜欢的游戏系列即将出新作而彻夜难眠……过去总是抱怨没有时间玩游戏，而现在却依然还在抱怨时间不够，每月一大堆游戏，上个月的还没开始玩，这个月的又袭来了！玩游戏的时间是多了，但我们玩游戏的方式却改变了，总是希望能玩到更多的游戏，然而游戏却无休止地出了一个又一个，原本期待游戏快点发售的心情此刻却希望游戏出的频率能慢下来。在生活和游戏的双重压力下，感到的则是越来越透不过气的累！现在玩游戏的时间不知比高三的时候多出了多少倍，然而游戏的乐趣却不与游戏的时间成正比增长。我迷惘了，究竟是我变了，还是游戏改变了？

回想以前，每次玩游戏的时间并不多，但每次都能格外珍惜玩的时间，乐在其中；现在玩游戏，时间依然不够，但却在不停地勉强自己在越少的时间内通越多的游戏。生活并不完全属于游戏，然而如此的游戏方式却使游戏占据了我们大部分的生活，游戏的压力越来越大，当承受不过来的时候就慢慢地对游戏感到厌倦……曾几何时，一直坚信即使工作还能坚持游戏，然而大学刚过了一年，生活的担子还没压下来，游戏的担子已经让我透不过气来。现在在LU看到有朋友为没有时间玩游戏而发愁，我仿佛看到了过去的自己，其实你们大可不必去抱怨时间少，能怀着一份羡慕的心情去玩游戏已属难能可贵！玩游戏的时间虽然不多，但你会珍惜每次游戏时的分分秒秒，不为别的，就为在游戏中获得快乐；过长的游戏时间反而会令人容易迷失方向，甚至连自己究竟为了什么而游戏也不清楚，因为大脑早已习惯了游戏带来的兴奋。

絮絮叨叨地说了这么多，或许不少朋友对此嗤之以鼻，因为他们依然在快乐地游戏，他们为能玩到更多的游戏而感到满足。然而，目前我最渴望的不是有更多游戏的时间，也不是能通关更多的游戏，而是能重拾那份简简单单的"羡慕游戏"的心情而已！LU作为一个游戏交流平台，我始终相信"交流"不是把自己的感情强加于他人的身上，而是玩家相互传达自己的心声，或许我此刻游戏的心情大部分朋友都不能理解，但我相信LU一定能把我的心情传达到愿意聆听的玩家心中……

后记

如果说LU改变了我枯燥的生活，这近乎有点歌功颂德的意味了，但是这一年里我确实成长了，而且还是伴着LU一起走过来。自己从来没想过会走进写攻略的行列，藉着与LU的相遇，我走进了这个领域，但如果说一个论坛改变了我的人生，那是扯谈，然而在这一年里，LU的确留下了我成长的烙印。翻开我在LU发的帖子，那里面真实地记录了我成长的足迹，里面有稚气未脱的自己，有遇事浮躁的自己，有轻狂自大的自己，也有慢慢稳重、成熟起来的自己……这足迹在以后的日子还会慢慢地向未知的远方延伸。虽然LU还不至于与自己的生活息息相关，但在LU里能找到太多自己成长的回忆了。自己是年轻的，LU也是年轻的，我们都在成长着，愿我们在将来的日子里能携手同行！

尼巫阿堡大陆奋斗记

TEXT BY fan

序

很久以前这里是一片即将废弃的荒地，一个带来希望之光的人来到了这里，并用2000黄金买下了此地。至此开始一场艰苦卓绝的开发奋斗历程，当然我现在要对大家讲的故事只是这场奋斗史中的我所知的一小部分！

一章 奋斗之始

由于他是带来希望之光的人我们也就亲切的称他为小光，小光也给这里起了个响亮的名字——尼巫阿堡！（"堡"音"pu"也就是LEVELUP的谐音！）而之所以说他带来了希望之光是因为他引来了当时为我们所崇拜的神，那些神时不时的来到使得我们对该地更是留恋，神也努力的在尼巫阿堡拓展着自己的天空，而我们这些崇拜者也非常希望尼巫阿堡留有自己的一席之地，而就是在这场崇拜与信仰的驱使下，我力尽千辛万苦终于找到了这个让我觉得既陌生又熟悉的地方，可以说在这个世界上有很多个像尼巫阿堡这样的地方，有的就因为人的流失而消逝有的则因为人声鼎沸为为世人所熟知！当然之前的我也一直在那些地方往来着，而当我发现到有这样一个地方有着我所崇拜所憧憬的神时，我毫不犹豫的走上这条通往尼巫阿堡的道路！

二章 慕名而来

路途中的艰辛我就不用多说了，毕竟我到达了这个我所向往的地方，并找到了那些以前只能在水中看到神！当然一开始都只是牟然回首所看到的一些背影……初次来到尼巫阿堡时它并没有给我很壮观的感觉，虽然人来人往，虽然道路宽阔，然而很多都只是一些过客，在短短的时间里便消失离去。由于很多神的缘故，很多人都只围着这些神出现的地方转！~以至于很多地方看起来仍就荒凉，当然我来也只是为了瞻仰神的威严，也就没有太在意这些地方了！神多次在晚上与大家秉烛夜谈，更为我们带来了不少的礼物，而且这样的情况让更多的神也加入到交流的行列中来。让我们大家心里非常愉快，美丽的日日夜夜就在这样的似箭的光阴中成为了美好的回忆！

三章 深化改造

也不知道是不是小光太有先见之明，就像我前面说的那样如果大家只是围着神转的话迟早这里还是会变成荒地，于是小光带着一些骨干开始了大刀阔斧的开发计划。首先出现的就是改造大陆的全民计划，对有卓越贡献的朋友还有很多赏赐呢！于是大家都纷纷得奋斗了起来，一时间整个尼巫阿堡大陆呈现着一片空前繁盛的场面！而此时神的露面已经不向前面那样勤了，只是偶有出现带领我们做些游戏而已……我也不甘落后，在一个城寨里开起了我自己的驿站专门给大家讲故事，好让大家在风餐露宿的环境里也有个歇脚的地方，不过或许那时候偶想的太简单了，在一天不如一天的情况下偶也失去了开驿站的心情，一个人潦倒的徘徊在了尼巫阿堡大陆的门边，我该是安静的离开还是勇敢的走下去？

四章 奖励鼓励

接着倒是发生了很多让我异常吃惊的事情，尼巫阿堡大陆的卓越贡献颁奖典礼盛大的召开了！我在弥留之际也去看了，然而没有让我想到的是即使是我这样的小混混也得到了尼巫阿堡大陆第二的卓越贡献奖，当我拿到属于我的奖状和奖品时我感动得不知道该说什么好了！当时领奖的时候小光对大家说着："大家对我们的尼巫阿堡大陆的贡献我们是全都看在眼里的，对于大家的贡献我们非常感谢，也希望大家在今后的日子里将我们的尼巫阿堡大陆打造得更加完美！谢谢！"说实在的我很感动，毕竟我来到这里也不算晚我清楚的看到整个大陆的发展，虽然我个人并没有太大的贡献，也都得到了第二的卓越奖，还有什么可以说的呢？我只是非常后悔自己没有更加努力去做自己的贡献而是在失败后陷入自卑，如果我努力点的话，那第一的奖项就一定有我的名字了！我不竟深深的自责没有出更多的贡献……但是经过这次的奖励我想我不在弥留，我至少找到了方向，我受益良多！

五章 圣战前夜

接着的尼巫阿堡大陆在这次贡献奖的激励下大家都更加努力的发挥着自己的特色来丰富尼巫阿堡的文化内涵了！当然与那些富饶的大陆相比，尼巫阿堡大陆还是如小孩般稚嫩，不过毕竟在这个地方上站稳了脚跟，我想只要大家努力就一定可以创造一个让大家都满意的理想的乌托邦！要想在世界上立足有了政权和金钱，大概就还差军队了，只有有了这些要素还可以更好的向前发展，于是一场被我称为圣战的较量开始打响了！

六章 圣战爆发

其实在我才来不久大陆之间的争斗就已经缠绕这世界好久了，以前在神的庇护下我们躲过了不少豺狼的狙击，而就在神离开的时候虎豹却又挡在了我们的面前，面对生死存亡的发展关头我们不得不组建自己的军队来抵抗它们了！于是小光任命了一个热情有经验的人成为了军队的负责人。他就是——真乱。他到处广发告示，让有志青年加入到幽逖（"逖"音"ti"也就是UPTEAM的头字母的谐音）这支尼巫阿堡大陆自己的队伍来！一时间有志青年们纷纷投奔过来，希望为尼巫阿堡大陆出一分自己的力，我当时本来非常忙碌，然而却因为实在太饥饿而加入了预备役军团接受训练，本来只为混一口饭吃的我加入幽逖预备役后却发现这实在是一支非常优秀的队伍，我在此间深深得被他们所感染。才发现其实饭也不是这样容易吃的。于是我发挥出自己的潜力，终于在一周的预备役训练后成功转正，当时我就非常的高兴，凭着自己的力量成功的进入到了幽逖这个保卫自己大陆的组织里，在这里我真是非常感谢方寸，真乱还有蚊子以及大家！没有大家的帮忙我一个人是绝对不可能走进来的！要知道当时为了进入正规军我可是努力训练再写了份长长几页的作战报告书才通过大家同意进来的！其间的努力训练还是很值得回味啊！

七章 荣誉功勋

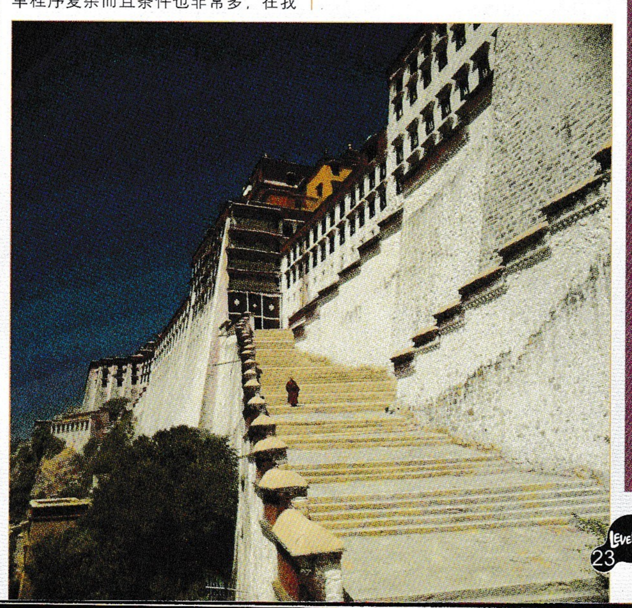
进入幽逖感觉就更加实在了，每每在战斗中享受着战斗的快乐，在胜利中找到成就！当我们知道我们每个人得到2000分就可以衣锦还乡并获得最高的5星荣誉时，大家都更加卖力的奋斗了起来！只有多奋斗多杀敌才可以得到更多的分数，从而走上英雄的道路！我也不仅更加期待这样的一天到来。然而现实是残酷的，很多时候战斗并不是那样轻松，当你杀敌后转眼就被其他大陆的人说是他们所为时你也只有望洋兴叹……这样的事还不在少数，我们幽逖的人大都遇到过这样的可恶事件，对此我们只有更加磨练自己的意志，从容的在沙场上找回自己的荣耀！俗话说得好公欲善其事必先利其器！没有好的武器来战斗是得不到满意的结果，当我听说幽逖优秀成员可以免费领取最新武器的时候我便毫不犹豫的报了名！说实在的从我初来乍到到现在成为幽逖的一员实在经历了太多太多。这次的武器我当然也是志在必得。想要得到这个武器不单程序复杂而且条件也非常多，在我之前也只有2~3人拿到过。这次我也就管不了这么多了，在提交报告后我经过了体检，笔试和面试三个环节的层层考核，当我拿到新武器的时候几乎让我高兴得晕倒！这样得来的武器使用起来不但更加顺手而且也更加珍惜了~拿到武器后再想想自己应该做的，才发现在尼巫阿堡大陆的发展道路上我才刚开始起步……

八章 如日中天

尼巫阿堡大陆在军队的扩张和保护下逐渐强大了起来！并打出了天下其实是一家的口号！然而即使我们怎么努力想要表明和平的意图，来自外陆的干扰却没有断过……有时候我们开发一片新的土地，却发现别人也同时在开发，当然由于开发的难度比想像的大因此大家的开发进度都非常的缓慢，这时候为了使尼巫阿堡大陆得到更高的成就，就需要我们幽逖队伍协作努力的去完成这项任务，每次当大家在工作时不管遇到什么问题，大家都会积极的帮助他们，我当然也是如此。只有当大家一起互相帮助着来完成任务的时候才是最能体现我们幽逖的特点了！我们幽逖团队的团结精神绝对是值得发扬和提倡的，在这样的精神下我们率先克服了一道道难关，并逐渐壮大着尼巫阿堡大陆和幽逖团队，当侦察分队和文艺分队也相继出现的时候我敢说我们的幽逖团队已经处于一个更高的状态了！

九章 生日快乐

也就是在这个时候尼巫阿堡大陆迎来了自己的1周岁生日，这一年说短不短说长不长不过也费了小光大人的不少心思，当我回首着我在这尼巫阿堡大陆的1年间历程时才发现原来已经发生了那么多事！而那些神在看到我们成长壮大的同时也已经不需要在我们操心了，新的信仰和新的希望已然在我们这些尼巫阿堡人心中诞生，最后祝愿尼巫阿堡越来越强大，而幽逖团队也一定会成为保护尼巫阿堡的最强的支柱！而对于现在的我只有将那份奋斗的历史铭记于心！带着它走偏世界向世人传诵在遥远的东方有着这样一个美丽富饶的大陆——尼巫阿堡！



有一种眼神叫清纯，有一种姿态叫妩媚。拥有前者的女孩可以令男孩怦然心动，拥有后者的女子可以令男人如痴如醉。而如果一个女性兼具这两种特性的话，世人也为她准备了一个恐怖与美丽兼备的名号——魔鬼……





生日	1986年4月8日
出生地	东京
身高	160cm
三围	B83—W58—H86
血型	A
身份	演员
星座	牡羊座



泽尻绘里香 ERIKA SAWAJIRI









古人总喜欢将女人与花相联系，无论相貌、笑容还是气息。鲜花令人心旷神怡，美女令人怦然心动。

面对此情此景，还是古人说得好：花堪折时直须折，莫待花落空折枝。

女孩子的眼泪就像冰糖般晶莹甜美，而这些无泪的天使在遇上男孩后便有了眼泪。

谁能令她潸然落泪？又有谁能令她涌出一公升的泪水？

作品

连续剧

2003.04.10　爸气十足

2005.10.11　一公升的眼泪

电影

2005.09.17　忍

写真集

2002.10　《P-chu!》

2004.04　《Erika》



绝体绝命都市 2 ～被冰封的记忆～

一句话评论 恐怖大作算不上，逃生大作绝对就是他了！

Level ★★★★★★★★☆☆ PS2

■绝体绝命都市 2 ～冻てついた记忆たち～■DVD■IREM■AVG■2006 年 3 月 30 日■1 人■无对应周边

levelup 网友 fan

关键字：天灾，当你面对恐怖的天灾时你会怎么做？你又会在一场天灾中遭遇多少恐怖的打击？本作告诉了我们这些问题的答案！这款千呼万唤才等到的游戏果然是没有让我们失望，它很好的体现了面对天灾时的那种境地！关键字：人祸，本作里的互动每每带给我这样的感觉！当你完成这个事件的时候不想却使其他人遭受灭顶之灾。感叹这种互动为我们带来的真实灾难！关键字：逃生，本作的主题，想想遇到灾难你会怎么做，本作或许可以找到答案！

levelup 网友 钢の布露尼尔

灾难无时无刻都会在我们身边发生，如果你不知道如何应对它们，那么通过本作，你将掌握一些必不可少的应急措施。游戏的主题就是"生存"，这使得整个游戏过程中都透出一种莫名的紧张与严肃。对于变化中的宇宙，生命是如此脆弱，这是我玩后最大的感叹。游戏画面素质实在让人不感恭维，粗糙、时不时的拖慢着实影响到了你玩下去的冲动。但一个游戏能够体现出这么真切的主题，即使有着这样那样的缺陷，我想，也足够了。活着，才是真！



王牌机师 A・C・E 异世纪传说 2

一句话评论 《机战》饭不可错过的一部绝妙作品。

Level ★★★★★★★★☆☆ PS2

■Another Century's Episode2■DVD－ROM■Banpresto■ACT■2006 年 3 月 30 日■1 人■无对应周边

levelup 网友 bobxu

其实我应该把这作称为动作版《超级机器人大战》。想必萝卜饭们都有过想驾驶下 SRW 中的机体，喊着热血的台词，在战场上撕杀一番。本作收录几乎所有以前在 SRW 出现过的非原创的REAL系机体。良好的操作手感，有力度的打击感，以及高速战斗的爽快感，完全可以让你沉浸在战斗的快感中。游戏的剧情穿插着大量动画的经典场面，并且由 SRW 系列特有的剧情糅合度完美的结合在一起。唯一不足的是平衡性也和 SRW 一样，我方的机体也是强的有点不好意思了。

游戏城寨小编 玛鲁斯

游戏不愧为《机战》动作版，在手感上比之前作有很大提高，系统也更加进步，尤其是改造系统更加像《机战》了。另外游戏对机体的再现也更加真实，机体大小的对比在战场上一目了然，武器依照不同系列的机体多种多样，与之前相同类型的《高达群英会》完全是不同的风格，与僚机的各种连携技也非常华丽爽快，有些类似于《机战》的合体技，而组合出不同的连携技也变成游戏的一大乐趣。不过此系列机体过于飘忽、缺乏厚重感的弱点还是存在。



伊苏Ⅴ 失落的沙之王国

一句话评论 另类无双，全新魅力，文成武德，一统天下。

Level ★★★★★★☆☆☆☆ PS2

■イース5 LOST KEFIN，KINGDOME OF SAND■DVD■Taito■RPG■2006 年 3 月 30 日■1 人■无对应周边

游戏城寨小编 xun

本作是 95 年发售的 SFC 版《伊苏 5 遗失的沙之都凯菲恩》的复刻版。虽然是复刻版，但游戏加入了不少在 SFC 版没有过的新剧情。同时本作的音乐听起来非常棒，值得赞扬。只是游戏系统方面有不少不太合理的部分，比如迷宫单调过大、护卫的 NPC 经常很容易被怪物打死等等，所以令人玩起来经常恼火。战斗也跟前几作复刻版相比不够爽快。另外本作通过联动 PS2 版《伊苏 3》和《伊苏 4》的记录来获得武器、图片鉴赏模式、追加隐藏迷宫等特典。

游戏城寨小编 玛鲁斯

游戏的战斗系统较之以往几作有很大差别，除了根据跳跃进行的攻击、回避和盾防御外，"炼石 Combo"是本作最主要的特征，不过操作繁琐，令爽快度大减。而本作的复刻版也着实令人失望，远没有四代和六代那么令人惊喜，加入的新剧情不痛不痒，让人觉得根本没必要，与其这样不如多增加一些隐藏迷宫和BOSS来的过瘾，画面只能说是中规中矩，由此感到制作小组的诚意远远不够。不过如果你是一个坚定的《伊苏》Fans，那就当作是怀旧试一下吧。



异度传说 Ⅰ・Ⅱ

一句话评论 史诗般的剧情再一次出现在掌机之上

Level ★★★★★★★☆☆☆ NDS

■ゼノサーガ Ⅰ・Ⅱ■卡带■Namco■RPG■2006 年 3 月 30 日■1 人■无对应周边

levelup 网友 钢の布露尼尔

如果你没有玩过该系列在 PS2 上的两作，那么我强烈推荐你玩玩本作。庞大的世界观、感人的剧情、刺激的战斗系统，精美的游戏画面。你还有什么理由拒绝呢？如果你已经玩过原来的 2作，那么新加入的剧情和要素也绝对让你有充足的理由重温一遍异度式的感动。惟一的遗憾就是难度较低，庞大的成长系统也跟本没时间在游戏中充分展开。可能到了游戏最后你才会发现，哇，原来这里还有名堂。希望即将推出的 3 代也能以同样方式移植到 NDS 上。

levelup 网友 黑翼天使 X

游戏给人感觉最不可思议的就是一张NDS卡带居然容纳了PS2上两作的内容。异度传说系列的一大特色就在于其科幻深奥的剧情，本作也同样以大量对话等证明了这一点，当然这也令许多喜欢轻松气氛和不懂日语的玩家望而生畏。排除这两点，本作仍是一个非常优秀的RPG，战斗系统比较类似 PS时代的《异度装甲》，必杀技的演出效果也很华丽，而战斗中新加入的"阵行"系统简单有趣，很容易上手。画面中规中矩，可惜的是过场动画不够多，比较遗憾。



古墓丽影 传奇

一句话评论 回归系列原点之作，重塑传奇劳拉雄风。

Level ★★★★★★★★★☆ PS2

■Tomb Raider Legend■DVD■Eidos■AVG■2006 年 4 月 11 日■1 人■无对应周边

levelup 网友 迁徙的鱼

拥有令"脱裤魔"旗下众美女都汗颜的完美身材的劳拉又回来了。经历上作的恶评如潮，Eidos 决定回归系列原点，事实证明果然在自然遗迹中闪转腾挪，时不时再来个后手翻转体一百八十度接直体前空翻转体九百度的劳拉大人才是王道。Eidos 这次顺应民心弱化战斗强化解谜要素，就连 BOSS 战也设计成谜题形式冒险感十足。画面的刻画也还算精细，不过由于PS2机能所限，所以 X360 版的才应是本作的真正形态。最后喷一句：超短的流程和摩托的部分，滑冰般的手感实在是不小的遗憾。

levelup 网友 NDR

回归得不错，还是穿梭于自然界和古代遗迹中的劳拉最有魅力。自然界关卡的背景很华丽，操作流畅，多出的QTE系统的确增添几分紧张感。时间模式值得挑战，推荐喜欢 TA 最速的玩家，宝物收集更是收集狂不可错过的。虽然说回归但有许多地方回归的不尽人意，关卡流程过短，敌人和武器种类过少，陷阱老套，不过还好比起之前作品是好不少，至少在气氛上回归的可以。若你曾喜欢过古墓系列，相信本作会朦胧中带给你初代的感觉，虽然不算强烈，不过也是值得去感受的。

levelup 网友 余生－坠

《古墓 6》的几乎彻底的失败让大家为这个系列的走向捏了一把汗。更换了制作小组后一个回归向的古墓终于重新回到我们眼前。再次进入原始的森林和巨大的古墓时，玩家再次寻回了丢失的感动。劳拉的造型有了大改变，更加漂亮，身材更好，只是这次头稍微大了些。游戏系统变化不大，但增加了很多新的动作，勾绳和望远镜的配合使解迷部分更加多变。QTE 指令的增加使过场和行动过程更加刺激紧张。

levelup 网友 fan

关键字：凯恩的遗产，之所以先说这点，因为本作是由此游戏的工作室制作！相信玩过《凯恩的遗产》的朋友都知道此工作室的实力了，它为我们带来了一个全新美丽的传奇世界！关键字：劳拉，这个一直都是我们东方人所认为的丑女孩一下变化了好多！不光是样子更加大众化，连动作也更加优雅了！实在是让人感叹时代变迁造就完人啊！关键字：场景，本作最传奇的地方就是那个绝赞的场景设计了，且不说老套的古墓，光是那美丽的雪景和平原就足够我们欣赏了！

levelup 网友 钢の布露尼尔

开头飞机上的即时演算吓了我一大跳，好在实际游戏画面总算还说得过去。比起前作，游戏在各方面都有了很大的提高。本作打着"回归"的旗号，并的确使人在游戏中找到了当初玩 1 代和2代的感觉。但不禁要问的是，"回归"真的好吗？整个游戏都似乎重复着从一个平台跳跃到另一个平台的过程，虽然增加了战斗的爽快感、强调了解谜要素，QTE 系统也带入了不少刺激的感觉，但时间一长，单调与乏味仍然浓浓地体现出来了。劳拉，你真的老了。





游戏裁判所

本期审判案件

《FFXII》的整体改革是否成功?



焦点 游戏剧情

我先来说下弄清大致剧情的感觉。《FFXII》的剧情很短，所以主线的故事也非常简单，就是一群人跟着公主寻找复国之力的故事，就这么简单，确实也比较老套的。虽说男主角是梵，但这个角色从头到尾也没说过几句话，而且他也插不到几句。主角梵不是什么英雄，充其量也就是个看客，更没有什么神奇的力量。艾雪是去救国，而梵全当是去冒险！踏青！旅游！这算什么？ **主控官：苍白小狼**

你们说的剧情不好大概是剧中的感情戏较少，对男女间的感情纠葛描写的不深入，少了FF系列所独有的浪漫，可这并不影响剧情的优秀程度，浪漫的情感戏被人与人的纷争所取代，但这也与松野忽略个人，力图向玩家展现出一个整体历史场面的初衷相符，就像《FFTA》，尽管场面与某电影有些相似！ **辩护人：rock5821**

切，都已经亡国了，还摆什么臭架子？潘尼罗，你可别输给那位大叔。

焦点 战斗系统

有人说这样的战斗系统很方便很爽快，其实那只是建立在电脑难度不高的基础上，我不是说怪物能力不强，但是光看到那上百万的HP就说这个游戏难度高是很不客观的。实际上在整个游戏中更多的时候都是我方3人围攻一个电脑，只要不是级别太低，基本就毫无难度，按部就班的攻击和回复就可以胜利，区别只在于花多少时间来击倒电脑，无聊！ **主控官：神一盖塔**

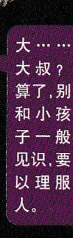
战斗方面，我个人觉得太棒了，这是《FFXII》最耀眼的地方，战斗不再像踩地雷式的那样单调而乏味。踩地雷式的漫长读盘，队员和敌人的出场，然后胜利姿势，胜利音乐，然后再读盘回地图，然后再循环的这样下去，真的是让人很烦。而且这次的战斗系统，减去了不少机械操作，这些机械的操作可以交给电脑来做了，非常的人性化。 **辩护人：squall158**

焦点 成长系统

个人感觉有待改进。本作有着致命的缺欠：初期自由度太高！这个“初期”具体是多久就因人而异了。至少我遇到的情况是：好不容易攒够了点LP，学了点魔法和装备执照，却迟迟没有卖这些魔法和装备的。为什么用钱买了武器还非要买使用武器的“权利”？这个做法我至今无法理解，双重浪费！并且由于没有明确的向导，买了还不见得立刻能用！ **主控官：devilnevercry**

《FFXII》的出现，给了所有游戏从业人员一个启示，原来技能系统是可以这样搞滴。大家觉得变难了那是因为没有把执照盘和技能的使用琢磨好。因为执照的升级是靠LP点数，这些只要打怪就能无限得到，所以你只要不怕麻烦，任何错误都是可以弥补的。 **辩护人：三日月樱**

安心啦，我怎么会输给这种疤面大叔，看我的！



大……大叔？算了，别和小孩子一般见识，要以理服人。

焦点 游戏感受

刚上手时，会让你觉得耳目一新，然后游戏玩到70个小时后，你会渐渐觉得，游戏很乏味，枯燥，最强的武器没有固定的取得方法，而是需要不停的刷怪，刷箱子，无形中就成了一款单机网络游戏。当然制作商也没利用好这点，如果可以上网，一同做任务的话，会有意思的多。90个小时后，我再也不想去碰这款游戏，曾经让我没日没夜玩的一款游戏就这样封盘。 **主控官：villan**

《FFXII》是继《FF VIII》后唯一一部让我玩到停不下来的RPG了，因为某鱼平时一直在玩网游，所以没有多余的时间来玩RPG，对于RPG中惯有的遇敌以及强制练级厌烦到了极点。可是，在老公打的过程中发现，《FFXII》新的战斗系统非常省时省力，“因势制宜”选项就是降低战斗繁琐程度的关键，这个设置在最大程度上降低了战斗中的重复按键，正因为这样，才使得因为操作繁琐以及厌倦练级的玩家重拾《FF》系列。 **辩护人：小鱼骨头**

堕天使 战斗系统是本作的一大亮点，只是对新手的上手度有一定要求，但习惯后就会领略其中的乐趣。战斗系统是在向网络游戏靠拢，令人遐想不知会否出《FFXII》网络版。剧情方面不错，人物刻画得比较深刻，世界观设定得也不错，只是梵和艾雪之间的感情和梵的主角位置边缘化让人觉得比较郁闷，但总体来说还是不错的。还有这代给人会出《FFXII-2》的强烈感觉！



听众席

海の狐 画面应为历代最强（《FF VII AC》除外）。剧情方面可圈可点，人物的矛盾冲突随处可见。人设有不尽人意之处。战斗系统革新相当成功（初上手时可能不太适应），敌人形象鲜明突出，无重复感。升级系统有些繁琐，不过很有创意。召唤兽各方面一如既往，可惜龙王巴哈姆特没有作为最强召唤兽出现，郁闷。耐玩性因为执照系统有所上升，赞！隐藏要素相对历代好像有所减少，遗憾！



听众席

裁判长 AIDOWAZI 的庭审记录：

游戏裁判所终于堂堂登场了，本裁判所是论坛上玩家发言的集中地，我们会选取一个话题让玩家发表自己的意见，展开适当的争论，本席只是如实记录，并不行使裁决权，至于审判的结果，就由各位玩家自己看过辩论过程后自己去裁决了。本期我们选择了PS2上的人气大作《FFXII》的系统改革问题来供玩家发表意见，很多玩家都表示这是他们近期玩过的最好RPG，但出人意料的是，虽然大部分玩家对《FFXII》这款满分大作整体感觉满意，不过一涉及具体系统改革内容的话题时，反对力量也相当大，看来还是众口难调啊（笑）。由于版面的限制，我们不得不对帖子进行一些删减，敬请原谅。

原贴地址：http：//bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=201741



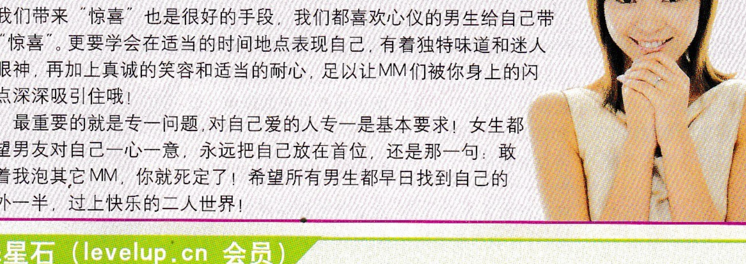
什么样的男生才能打动女孩的心

《我的名字叫金三顺》经典台词——我们遇不到好男人的理由：

好男人长得丑
帅男人的人品又不好
又帅又好的男人都结婚了
又帅又好又没结婚的男人没能力
又帅又好又没结婚又有钱的男人——对我们没兴趣
又帅又好又没结婚又有钱又对我们感兴趣的男人——都是花花公子
又帅又好又没结婚又有钱又对我们感兴趣还不花心的男人——是同性恋
长得帅人又好未婚有钱，不是花花公子的异性恋者又对我们有兴趣 — 这样的人，肯定是哪里出问题了吧？

以上虽是搞笑台词，但也确实代表了一部分女性的观点，对男性的悲观和女性的独立意识导致现在的女光棍越来越多。但不管如何坚强，女生还是需要一个温暖的依靠的，每个人的梦里都有个看不清面目的白马王子，每个女生都有自己的一套择偶准则。

今次的话题是女性限定：什么样的男生才能打动女孩的心？



kieehank（levelup.cn 会员）

作为一个男生必须要自信果敢，不要太懦弱，不能全听从我们的话行事，那样会让我们觉得你缺少主见！要积极进取、敢于挑战自我……但不能做得太过火，否则就会变成骄傲自大了。

还要时刻让自己表现得刚强些，等真正接触后，却发现你的内在是温柔善良的，这样对于我们充满好奇心的MM来说非常具有吸引力。偶尔给于我们带来"惊喜"也是很好的手段，我们都喜欢心仪的男生给自己带来"惊喜"。更要学会在适当的时间地点表现自己，有着独特味道和迷人的眼神，再加上真诚的笑容和适当的耐心，足以让MM们被你身上的闪光点深深吸引住哦！

最重要的就是专一问题，对自己爱的人专一是基本要求！女生都希望男友对自己一心一意，永远把自己放在首位，还是那一句：敢背着我泡其它MM，你就死定了！希望所有男生都早日找到自己的另外一半，过上快乐的二人世界！



山猫（levelup.cn 会员）

男人别太花，鄙视老换女朋友的！男人要成熟，天天说自己多郁闷多烦恼，要求对方心里只有自己，自己心里却不一定要有对方，喜欢对女朋友招之则来挥之则去者更无耻！男人要温柔，不一定要帅，可是要懂得女人的心。不一定要非常浪漫，至少女生身体不适的时候，应给予适时适当的慰问，还要体谅女生不能为难她做太难的事情。

最后，如果一个男人真的爱一个女人，就不会满脑子想着如何把她骗上床，懂得珍惜女生贞操的男生才会珍惜女生。

翠星石（levelup.cn 会员）

转载部分：漂亮女孩不一定喜欢漂亮的男孩，漂亮女孩选择男友，漂亮并不是先决条件。因为漂亮的男孩多半骄傲并且喜新厌旧，不甘低下高贵的头主动追求。她们喜欢那种深沉稳健、知识渊博或有一定专长的男孩。有能力的男孩才能让她们心动，这样未来的生活无忧无虑，不必为将来忧心忡忡。

相貌平平的女孩却喜欢漂亮的男孩，因为征服漂亮的男孩会使她满足和骄傲，并且是向女伴们炫耀的资本，也许正是本身平庸的原因，使她们希望靠男友的光辉形象来弥补缺憾？

活泼的女孩喜欢稳重的男孩，坚定的胸膛可以成为她们安全的憩息地，就象蝴蝶围着古藤起舞，松鼠在松柏上跳跃嬉戏，必是一静一动，人类也存在着这一规律。

忧虑的女孩喜欢开朗奔放的男孩，因为忧郁的女孩心里总是笼罩着淡淡的哀伤，只有温柔爽朗的男孩才能安慰她那敏感又纤细的心。

不拘小节的女孩喜欢细腻的男孩，无论多么不拘小节，她总是女孩子，需要温暖和理解，体贴会让她们更感动，夸夸其谈只能招致她们的厌恶和不屑。

野性的女孩喜欢安分的男孩，她们要的是一个模范丈夫，让她可以去自由闯荡世界，她不是贤妻良母，这样的奇女子只有欣赏她的人，才能领略到那种独特的魅力。

浪漫的女孩喜欢同样浪漫的男孩，在她们看来，爱情是抒情的散文诗，充满了罗曼蒂克。她们心中的世界一旦有了男主人，便会"两耳不闻窗外事，一心只视造爱屋"，但到了该清醒的年龄多半会丢掉梦想，不再寻找那份浪漫的情调，只是偶尔独自惆怅。

理智而谨慎的女孩喜欢同她们门户相当的男孩。她既不高攀也不低就。她总是仔细观察走近她们的男孩，希望尽可能修成正果。

原创部分：打动女孩的心分2种：一种是一见钟情，这种男生一般具有出众的外表和过人的谈吐，可以迅速捕获女孩的心。这种恋情就像新建的摩天大楼一般，虽然拥有奢华的外表，但随着时间的推移它会慢慢失去光泽，暴露出各种问题。还有一种是潜移默化，这种男生第一印象并不出众，但是拥有热忱的心和对女生无微不至的关怀，和这种男孩相处女孩会不知不觉被吸引。这种恋情就像一幢古堡，在暮色中矗立的它虽然不起眼，但是接触之后，你会发现它其实拥有丰富的内涵和优良的实用价值。我觉得这种打动才是真正需要的。

无欢（levelup.cn 会员）

我看到这题目的第一个反应是：好男人……地球上还存在这样的生物？能吃么？

男人啊，为什么要谈男人？金三顺那台词简直是真理。在好男人已经濒临绝种的今天，窝同一群还在水深火热中挣扎的女性谈论这个话题，无疑是火上浇油雪上加霜……啊啊啊人家不是愤青啦！

谈自己喜欢的男生类型对吧……其实我想说，自己理想的，原本往往就是现实中不存在的，尤其是见识了众多动漫游戏里的"超级霹雳无敌大帅哥"以后，更是一度极端地将身边会出现心仪男性的可能性看作是那天边的浮云……其实 真正说起来，对有的女生而言，这问题反映出了一个很唏嘘的矛盾：是女人，都希望自己的另一半又帅又有出息又体贴，退让到最大限度起码得很爱自己……然而这只是希望。真正会吸引自己的呢？却往往是那种头脑很棒、个性超强、可能RP还有那么点问题的人……是，部分代表不了全部，然本人就是这样。





雨滴（UCG 编辑）

如果问我喜欢什么样的男生，我会告诉他一大堆条件，比如英俊潇洒、风流倜傥、幽默开朗、有钱慷慨、诚实正直……别质疑我的要求，因为你问的是我"喜欢"什么样的男生，我总不能告诉你我喜欢的男生应该又老又丑、穷得揭不开锅、坏毛病一堆吧？人总是向往美好对不？所以我总得给我喜欢的类型给点理想要求啊！当然，我们知道符合这些要求的男生绝对没生活在地球上，那些只是理想要求而已，没女生会按照上面每一条去寻找自己喜欢的人的。

说不清自己喜欢的男生究竟是什么类型，但让我动心的男生永远就那么 101 号——脚踏实地，认真地专注于工作的男生。其实说白了，也就是有才华但不浮躁、有责任心的男生。我可以喜欢一个没钱的男生，但不可以容忍他没抱负（当然我说的是比较切合实际的抱负，那种"我要设计飞船去月球"的 Impossible Mission 就算了）；我可以欣赏他不帅的外貌，但不能容忍他没责任感；我可以容忍他呆板，但不能接受他花言巧语欺骗人心；我可以喜欢他的一切，但不能容忍他不爱我……其实女生的要求永远都那么 simple，只是男生们看不到"需要的本质"而已。

吉祥天（levelup 游戏城赛 编辑）

喜欢一个人是最不确定的事情，是非常意识流的，它的标准更随着岁月的变迁逐渐进化。上学的时候，成绩好的男生身上好像附了光环，很受女同学仰慕，我就是其中的一个了，怎么看都觉得这个男生真优秀！话说回来那时候还不流行体育高材生，球打得再好也是没有女生青睐的……后来上班了，发现这个社会书呆子是混不下去的，当年的同学里面混得最好的反而是成绩最差的，综合能力强才行。初恋的对象是各方面都不错的男生，纯纯一段恋情过后，他不顾我的阻拦出国了，原来比起事业，女友算什么？于是很受伤的我提出分手，承诺只会随时间和距离无情褪色，你有什么权利让女生用生命中最好的年华去等你？

直到现在修炼成了精，才领会到，有钱却功利是不可喜的，对事业全力以赴却没空照顾你是不可取的，把朋友看得比你还重要是不可选的，只知索取不懂付出是可耻的。因为恋爱的本质就是，在这个不可靠的人世里，找到一个可靠的能彼此依靠共同渡过一切难关的伴侣。原来最重要的是被对方认可和重视，将你看得如生命般重要的他才是可以与之携手人生之路的人。

呼牙牙（特邀作者）

本期主题简直就是雷神之锤！我觉得心脏在滴血！确实，当下的男人……噢不，一直以来世间只有极少数男子能做到"让人心跳"，而这些男子……都不可能属于平凡的爱做梦的我们。

我曾经幻想过，我的他一定得是个样子俊朗、温文尔雅、家境还算富裕的小白脸，但转念一想，我这么矜持含蓄，小白脸肯定一转头就被那些狼一样饥渴的女人抽光筋骨饮干血！唉，要不得要不得。

那么读多一点点书、不自私自恋、脾气好到让你吃惊、全方位迁就你的也好啊！但如今都新世纪了，个个都九年制义务教育，一般都考点本科专科来读读的，而学校寄宿的男生多半都是懒鬼，不让你每天爬九楼送饭打扫卫生洗衣服就算不错的啦！

没辙……最后只好指望他好歹不抽烟、不酗酒、不好色、没有大男人脾气、肩膀宽敞厚实……但是细数一下，不好色的男生还是有的，肩膀宽敞厚实的算上相扑运动员在内还是有一点的，脾气好的就少了，不抽烟的几乎绝种，滴酒不沾的，女生都做不到呢！何况男人老了之后还要喝三鞭酒……

算了，还是随便逮着什么样的凑合着过吧！





你一言我一语

悠凌月： 正太才是王道……

可罗拉多甲虫： 偶觉得，得不到的才是最好的。

红蝶之零： 要有风度，男生小鸡肚肠无比可怕！

樱樱： 善良 30%、上进心 20%、诚实 30%、正直 10%、相貌 10%。

你看不到偶： 能满足女生 YY 欲的男生。

uyashi： 喜欢玩 TVGAME 是基本条件！

冥界舞者： 这年头，谁说不喜欢钱那说明她太虚伪，什么没有都没关系可别没钱……

高达 ZZ： 现在的帅哥没一个不是花"生"，整天耍酷臭屁；有钱的就整天想着怎么把你变得腐败；看起来可爱的更麻烦，你能忍受比你还害怕蟑螂的人吗？（当然如果有勇敢的正太，我……我就……）

酷乐猫： 温柔的男生最能打动我。

七海： 只要我喜欢就好了，它是非常纯粹又毫无根据的东西，感觉对了就好。

七色玻璃： 有句话叫日久生情，只有双方相互了解对方，信任对方，才会慢慢升华为爱。

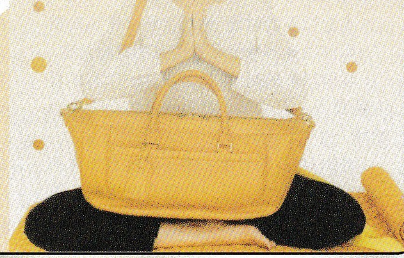
忘忧： 男生不是用来看的，也不是用来炫耀的，而是用心去感觉的，与心共鸣，那他就是我的白马王子了。

果果： 要有魅力，要有幽默，不能有腋臭，不能说谎言，要有 IQ，要能忍痛挨打，不能当跟屁虫，不要抽烟喝酒！

Yuu： 仁者见仁，智者见智。如果一定要找到一个标准，那我认为是真诚的付出，而接受与否则全凭感觉。

GGXX001： 像我就只需要他打游戏比我厉害，长相可观有幽默感，不过即使如此朋友们还是说我将来嫁不出去……

姬： 无论多么好的男孩，都不可能像父亲那样无私而不求回报。我希望可以找到一个像父亲那样慈祥善良的人，如果实在找不到，我宁愿找一个比我小的男生，无私地照顾他。

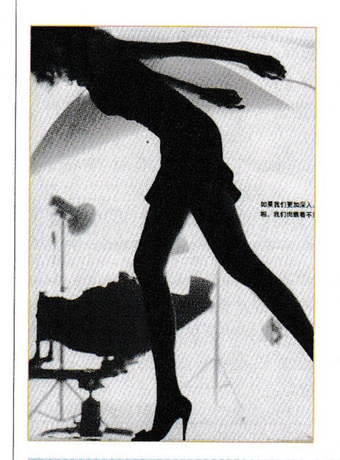




前言：在本期中，首先请男生们注意：学习一下《追女生的十大禁忌》，再请各位大学生来一起探讨一下《大学生分手十大理由》，看看现实中你会用到吗？（可不是鼓励分手哦……）再来一起体会《全世界最伟大的爱——母爱》。接下来请上班族们都来看看"人力资源"的阴谋。另外本期加大了论坛原创区的比重，给我们的会员更多的发挥空间，先是一篇czk11的《情癫大圣》影评，接下来是暗の使徒的《盲流》，此文思路清晰，语句犀利，值得一读。

楼主：MINIYUNA

追女生的十大禁忌



一.衣着不整，不修边幅

几乎没有女生会愿意和一个"乞丐"交往。男生，可以不帅，但一定要有型！

二.抠门

一个经常让女生买单的男生注定了被抛弃的下场。

三.太老实

做人要厚道是对的，但是泡妞很难行得通。高手几乎都是撒谎专家，所谓的甜言蜜语、山盟海誓只是撒谎学问中的一小部分。女人是不喜欢被欺骗的结果，但是她们会陶醉于欺骗的过程。(至于要将这欺骗持续多久就由你控制了)

四.冷场

尽量要避免冷场的情况出现，2个人没话说的局面是很难堪的。其实大可以时不时的说些幽默，要知道女生在这方面上很少主动的，但只要一打开话匣子，2个人的关系将有质的飞跃。

五.急于求成

这是很多人的一个通病，为了吸引对方而尽量展示自己的优势方面，切记不能把自己的底牌都翻出来。就好比玩一个游戏，所有的东西都研究透了，连下个怪在什么地方出你都知道了，这个游戏你对还有吸引力吗？所以能吸引人的是不断研究和发现的过程。

明知道自己不行还非要逞强，主动暴露自己的弱点是最愚蠢的行为。女人都是善于比较的，等到你把自己比得这也不是那也不是的时候，她的身边早就有其他男人了。

七.唯命是从

无论什么东西，太容易得到往往都不会珍惜。如果你一切行动听指挥，在她的眼里你永远只是她的仆人，而成为不了她的男人。

八.贴身紧逼

追女生千万不要追得太紧，一只小小的苍蝇成天跟着你转都会烦得受不了，何况你这么大一个人她会受得了？如何让她期待与你的见面才是值得研究的。

九.情绪易于言表

这里没有要求喜怒不形于色的意思，人有喜怒哀乐，七情六欲，但要学会控制情绪，遇事处变不惊，这是一个成熟男人的表现。女生都很讲究安全感，她们一般不会需要遇事手足无措的青涩小男生。

十.勾引兄弟的女人

兔子不吃窝边草。这是江湖道义，就不多说了。

看看这些毛病里，你占了几条？要是有三条的，成功晋升为美眉的BF的概率那将相当低，要是占了5条以上，哥们我劝你还是先去修炼一下吧。

全世界最伟大的爱——母爱

楼主：卡拉是条狗

母亲的一生为你做了什么你知道吗？？你自己看看吧~~~

当你1岁的时候，她喂你吃奶并给你洗澡；而作为报答，你整晚的哭着；

当你3岁的时候，她怜爱地为你做菜；而作为报答，你把一盘她做的菜扔在地上；

当你4岁的时候，她给你买下彩笔；而作为报答，你涂了满墙的抽象画；

当你5岁的时候，她给你买了漂亮的衣服；而作为报答，你穿着它到泥坑里玩耍；

当你7岁的时候，她给你买了球；而作为报答，你用球打破了邻居的玻璃；

当你9岁的时候，她付了很多钱给你辅导钢琴；而作为报答，你常常旷课并不去练习；

当你11岁的时候，她陪你还有你的朋友们去看电影；而作为报答，你让她坐另一排去；

当你13岁的时候，她建议你去把头发剪了，而你说她不懂什么是现在的时髦发型；

当你14岁的时候，她付了你一个月的夏令营费用，而你却一整月没有打一个电话给她；

当你15岁的时候，她下班回家想拥抱你一下，而作为报答，你转身进屋把门插上了；

当你17岁的时候，她在等一个重要的电话，而你却抱着电话和你的朋友聊了一晚上；

当你18岁的时候，她为你高中毕业感动得流下眼泪，而你却跟朋友在外聚会到天亮；

当你19岁的时候，她付了你的大学学费又送你到学校，你要求她在远点下车怕同学看见笑话；

当你20岁的时候，她问你"你整天去哪"，而你回答：我不想像你一样；

当你23岁的时候，她给你买家具布置你的新家，而你对朋友说她买的家具真糟糕；

当你30岁的时候，她对怎样照顾小孩提出劝告，而你对她说：妈，时代不同了；

当你40岁的时候，她给你打电话，说今天生日，而你回答：妈，我很忙没时间；

当你50岁的时候，她常常患病，需要你的看护，而你却为你的儿女在奔波；

终于有一天，她去世了，突然你想起了所有从来没做过的事，它们像榔头般痛击着你的心。

如果母亲仍健在，那么别忘了比以往任何时候都更深地爱着她。

如果她已经不幸永远离开了你，那么你必须记得，母爱才是天底下最无私的爱。

大学生分手十大理由 允许现实使用！

楼主：SUNWEN

理由之一：我们俩是不同世界的人。

理由之二：我们之间的距离隔的太远了。

理由之三：你对我实在是太好了，可是让我有了负担，你知道我是喜欢自由自在的生活。

理由之四：你真的很好，至少比我要好，你这样跟着我只会糟蹋你的。

理由之五：你还喜欢我吗？能告诉我喜欢我什么吗？怎么说不出来？是不是不喜欢我了？那么就分手吧？

理由之六：亲爱的，不得已要告诉你一个让我伤心欲绝的消息，因为我是如此的爱你，我不愿意欺骗你，我想为了你安全我们还是隔离比较好，我、我、我有爱滋……

理由之七：那天我看见你和一个男生(女生)在一起亲热的不得了，我痛苦到现在，唯一的自信都被你摧毁了，我想我需要一段时间从拾信心，你会给我时间吧？

理由之八：我们之间出现了问题，一时间说不清楚，我们得留给彼此一点空间好好想想。

理由之九：我太爱你了，可是发现你并不爱我，因为爱你所以我会放了你，让你去追求你自己得幸福，我还是会默默的爱你。

理由之十：我们已经彻底完了，或许一开始是个错误，我们不能让错误继续延续下去，所以必须就此打住。



公司的人力资源新规定 不准请假！

鉴于公司诸位同仁缺席情况日渐严重，现公司人力资源部规定全新请假政策，立即生效！

病假：不准！

我们相信，既然您有体力去看医生，您就有能力来上班。

辞职：不准！

员工的辞职会给公司人力资源部门造成不必要的麻烦，同时，为处理你辞职所花费的费用完全不能为Supply Chain增加value。

婚假：不准！

实际上公司并不鼓励您结婚：(1)作为一名公司经理人员，应该是一个足够冷静的人，不应该作出这种冲动的决定.(2)结婚会使员工不必要地丧失太多精力。

产假：不准！

产假是耽误工时的一大主要因素。我们认为作为一名高素质的员工不应该在生孩子这类小事上耽误宝贵时间。为了提高员工效率，公司医疗福利小组已经开始提供克隆服务，三级以上经理可以安排供应商代为生产。

丧假：不成理由！

您的出席并不能够给予生者任何好处，更不能使他／她起死回生。

长假：（如动手术等事假）此类请假我们不再批准！

各位同仁请杜绝动手术的想法。只要您是本公司正式合同员工，您就不应该私自去除身体上的任何部分。本公司雇佣的是你的全部，若私自将您的一部分去除，则会违反与触及公司当初所任聘的相关合同规定。

死亡：这是惟一的正当理由

但您必须在三星期前通知HR，因为交接工作是你的值职责之一。

另：根据报表统计，各位同仁花费过多的时间于洗手间！从今天起，请大家按各自名字字母的顺序轮流进入使用。例如：名字的字母开头是"A"的，可在8：00到8：15此段时间使用洗手间，名字的字母开头是"B"的，可在8：15到8：30此段时间使用洗手间，如此依序轮流下去。万一各位同仁不慎错过各自使用时段，您只能挨到明天，等到您所拥有的时段方可使用。



敬请遵守，切勿自毁！



人力资源总奸的自白

本人，假招聘，性别由你们猜，1979年，那是一个春天，我出生了。1992年，又是一个春天，我担任了可微可软公司的人力资源总奸，从此开始腐化堕落，罪行如下：

罪行一 指桑骂槐

老板埋怨写字楼里职员们工作热情不高，我就在报上刊登了整版招聘广告，把职员们除我以外所有的职位都招了一遍，效果真灵，职员们纷纷主动要求加班，甚至有几个主动要求减薪，我没那么坏，只私下要求他们每人每月向我进供100元，别嫌少，200多人呢！每月净赚2万圆人民币呢！

罪行二 浑水摸鱼

在我的唆使下，公司要搞薪酬调查，我又在报纸上把除我以外所有的职位都招了一遍，广告中声明：应聘者来信务必注明薪酬要求。于是就收到3万份应聘资料，把其中的薪酬要求分类统计一下，薪酬调查就出来了－－其实多数专业调查公司也是这么干的。那些应聘信，我私下卖给收破烂的了，还得了点外快。

罪行三 瞒天过海

公司有个女职员未婚先孕，她说是我干的，为了摆平这件事，我使了不少银子，手头紧得很。于是我就编造了很多理由，连续一个月亲自到人才市场的现场招聘会招人，这种小事我已有多年没有亲临现场了。每个展位费600元，每天租用5个展位，大公司嘛，当然要有气派！每天展位费3000元，人家给我开了7000元的发票，每天净赚4000元，十天净赚40000元，人家还说要我常来。至于招什么人，我从没过问，招聘海报都是人家用电脑制作好的。



罪行四 抛砖引玉

要写年终总结报告了，这也难不倒我这个只认识999个汉字的中国人。我又登了招聘广告，想必大家也知到我的花招了，你们猜对了，应聘者主动又把年终总结报告寄过来了，我从300份里挑了十份留用，其它资料我卖给花圈厂了。

罪行五 笑里藏刀

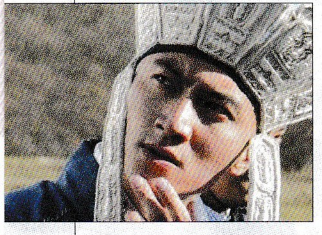
最近公司不太景气，债主天天上门吵闹，而且一定要找公司高层。于是我又刊登了招聘广告，招聘总经理，年薪百万，我从中挑了一个智商比我差的人推荐给老板，过关了。于是这个新上任的总经理的唯一工作就是天天面对那些上门的债主，这个傻B还总找我说什么时候真正履行总经理的职责，我说老板很器重他，先拿这些债主考验他。

罪行六 关门捉贼

公司的销售代表是没有底薪的，只能拿提成，智商高于60的人是不会应聘这些职位的。于是我在招聘广告里写了很多职位：英语教师、培训讲师、行政经理、储备干部、文员、公关、助理等等，其实这些都是招聘中的虚晃一枪，把这些人骗到公司里来再用什么人生呀、理念呀、成功呀、关爱呀、奋斗呀、心态呀等等，给他们洗洗脑，总有上当的。

罪行七 欲擒故纵

这可是我的独门暗器。我也有担心，很多人都想坐我这个职位的，最危险的就是本公司内部的人员。以前，我从不对外招聘人力资源方面的人，只是在内部调用，而且所调用的都是不喜欢人力资源工作的人，这样对我安全得多。公司里，凡是有心想做人力资源工作的人都被我想法子给赶走了。但也有闪失，春节前，我调用了一个表面上很安分守己的家伙到我的部门，哪知这小子一直没交代他是名牌大学专门学人力资源专业的硕士，而且很想搞这项工作，可当初他只是应聘生产管理，拿出的文凭只是妇产科医学的本科，而且对我说他喜欢生产管理。我把他刚调到我部门，他就找了老板，亮出自己的真实身份和真实想法，还好我使用了乾坤大挪移：连夜坐车赶往外地，冒充他前一家公司同事的身份写了一封匿名揭发信，总之说了大堆那人的坏话，把信寄给老板和我自己各一份。后来老板要我调查此事，下面的事我不说大家也知道。这事给我一个启发，于是，自那以后，每次招聘的时候，我都要把人力资源方面的职位都招一遍，好让那些隐藏分子都"主动暴露"，在信封左下角注明应聘职位，这样一来，连信封都不用拆我就可以轻松把那些我的潜在对手丢进垃圾堆！







世上安得双全法，不负如来不负卿

TEXT BY czk11

看到这么感性，这么煽情的题目，您一定以为我会长篇大论的从《情癫大圣》的前世追溯到它的今生，说它的剧情是多么多么的感人，特技是怎么怎么的花哨，俊男美女们的演技又是如何如何的出众。

当然，为了证明咱不是一个枪手，说啥也得吹毛求疵一下。有句话是这么说的，一个完美的，敬业的枪手，要三分真话七分谎话，才能感人心智，让他们乖乖掏钱买单。

可惜呀可惜，这个时代，虽然枪手满天飞，咱却既没有当枪手的潜质，又无心赶时髦。再说了，任你吹的是如何天花乱坠，这开头500字不吸引人，谁还肯浪费时间看下去呢。你要开门见山，咱就提纲挈领吧。

回首岁末年初，三大贺岁剧的宣传造势，《无极》明显是跑第一的，可惜，很有些言过其实。史诗巨作，魔幻大作，陈氏夫妻历经三年精心打造，巨星云集，场面宏大，催人泪下，感人至深。牛皮是吹出来了，结果呢？票房，是抢了个第一，却招来骂声不断。说到底，3亿5千万的巨额投资，也就成就了一个馒头。

反观《情癫大圣》，用"低调"两个字来形容，恰如其分。据说，当时全国各影院进的拷贝，加起来也才300个。没法子呀，谁叫它的前生太有名了，是一个被辗转相传了十年之久，依然魅力不减的永恒经典。这世界，多的是狗尾续貂之作，却极少青出于蓝者。那么就低调点吧。刘镇伟是这么说的：情癫是我的一个梦，拍这部戏的过程，就是一个寻梦的过程。所以，为了偶尔的灵感爆发，他可以把所有演员晾在一边，让他们苦等一个上午；所以，只是一个小小的镜头，他却NG了无数遍，直到心满意足；所以，太有名的大话西游，不是包袱，反而成了戏谑的材料。

刘大导演，有你的，你把人们的期望值降到了最低点，然后，再给予他们希望，给予他们光明。这手法，高明。别的不说，只看各影院陆续追加的拷贝数就知道，您的阴谋，又一次成功了。五千万的票房，对一部小成本电影来说，足够了。

要说这片子的开头，倒也平常，无非是师徒四人在漫漫取西经路上，又经过了一个STAGE，在它之前，可以想见一路行来，不会是坦途，在它之后，冒险必将会越来越深入。不过沙车城人民的欢迎方式，的确是夸张了些，这哪是迎接远方取经僧人的架势呀，整一个SUPER STAR与他们的粉丝同乐的歌友会，之热情，之疯狂，啧啧。

俗话说的好：礼下于人，必有所求。一看到这么过火的接风方式，咱就知道，一定有阴谋。果不其然，没有多久，那BOSS老树精就迫不及待的跑出来了。可是....BOSS呀，您真的是树精么？左看右看，您分明就是魔兽争霸中过来窜门子的嘛。刘导演有给玻璃渣公司版权费么？好象没有。而玻璃渣居然没来追究，该说是大幸还是大不幸呢？

敌人已经找上门来了，怎么办？当然是，你要战，便来战。话说这师徒四人，上阵打妖怪的糙活，一向是孙大圣负责的，这次当然也不会例外。于是，这红毛猴子倒提着金箍棒，便准备上前与老树精分个高下了。太时尚是不行滴，把好好的黄毛染成了红毛，关键时刻是要掉链子滴。大圣虽强，到底还是天大地大，编剧最大。为了剧情能顺利地发展下去，也为了唐僧能谈成一场刻骨铭心的恋爱，他便只好败了。开始大圣和老树精打的还挺热闹，可没多久，他"遇强不弱，遇弱不强"的老毛病又犯了，渐渐的，已露败象。大圣到底还是眷顾着师徒情分的"今天，我要大开杀戒，你有多远给我死多远"，这话听着是豪气万千，可明眼人一看就知道，不过是死鸭子嘴硬，他是准备着要舍生成仁了。于是，唐三藏绑上了"定海神针"去yi号火箭，以第一宇宙速度被发射了出去。当然，师徒两人若干生离死别，挣扎告白的中间过程，因为无关主旨，咱就略去不提了。

话说这强者虽强，自有比他更强的强者来磨。时也命也，一次错误的空投，一次不精准的自由落体，终于让唠叨出名，号称靠一张嘴便能生死人肉白骨的圣僧三藏，遇到了他命中的克星——岳美艳。咱先不讨论这位美艳小姐她到底是蜥蜴妖还是小天女，就节选一段强者语录吧："虽然我在妖界小有名气，可你干嘛注意我？你不要打算喜欢我啊！你看上我你就挂了，就算加10万年也一样挂！"如此强者，怎么办？只有一个选择，也是惟一的选择：投降。遇上她，喜欢普渡众生，以德服妖的圣僧三藏，也只好来一句："求求你不要靠过来了"

唐三藏是个灾星，这谁都知道，不然又何来九九八十一难。美艳，也是个灾星，喜欢惹是生非，因而受尽群妖歧视。这两个灾星碰到一起，当然会起化学反应。片子的前半部，简单来说就是一本跑路史，死里逃生，跑给老树精追；说死了龟丞相，跑给海龙王追；误杀了增长天王，跑给天庭追。男女之间什么环境会滋生爱意？答对了，当然是在九死一生的险境之中，爱的种子最容易开花结果。三藏和美艳之间纯洁的革命战斗友谊，相信就是在这跑跑追追，四









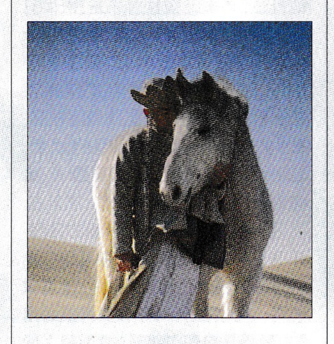
处搬救兵的过程中结下的。

说起这岳美艳，要不是偷看了下演员表，我还真看不出来是阿sa演的，不得不佩服下现代化妆技术的鬼斧神工。这女子呀，出身卑贱，容貌丑陋，再加上重度自恋，可说是一无是处。寻常男子都不会动心，更何况是修为高深的圣僧三藏呢。

可惜世事就是这般难料，她纵有千般不是，却有一样叫人打心眼里喜欢。那就是，对爱人全心全意的付出，不求回报。就象三藏在片尾所说的：她为我很多。

为了他，她素手做羹汤，虽然差点把房子都烧了；为了他，她怀抱枯草苦苦相候，从日升等到日落；为了他，她毅然挥刀断发，一针一线缝制假发。人非草木，孰能无情，就算是圣僧，也不免动了凡心。所以，他才会自嘲一笑：丑有什么关系，越看越顺眼了；所以，就算美艳欺骗了他，他却始终不能忘情，这样的女子，又有谁能狠得下心，去挥慧剑斩情丝呢。

俗话说的好，绝处才能逢生。爱人离去，众人抛弃的美艳，在得



到养母给她的手镯之后，居然在一夜之间神奇的从丑小鸭变成了小天女。你说，这不明明是蜥蜴么？蜥蜴怎么了，蜥蜴就不能进化成小天女了么？世上万物那，只要有心，奇迹总是可以随时发生的。金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙，所以丑小鸭可以变成天鹅，毛虫也可以破茧成蝶。

话分两头，各表一枝。在美艳姐姐向沙车城飞去的同时，唐三藏和小善公主正艰难的在大漠中跋涉。有美偕行，照说因该是风光迤俪，无暇他顾。可人家唐三藏却是个痴情种子，心中有了美艳的影子，便再也容不下其他人，弱水三千，他只去一瓢饮。

小善公主在边上苦苦等待，三藏却还有闲心在沙地上写写画画，真是一点绅士风度都没有。写呀画呀，终于，他满足的叹了一口气，走了。

风吹过，沙地上显出这么两行字：世上安得双全法，不负如来不负卿。

从那一刻开始我就有预感，这会是个悲剧，果不，其然。

有人说，把六世达赖的佛偈用在这儿，是一种彻头彻尾的黑色幽默。我不觉得，这十四个字，平平实实，却是千言万语，尽在其中。至情至性之人，方能有此了悟。惟有极于情，才能极于道。自恐多情损梵行，入山又怕误倾城，两难呀两难。三藏把美艳和他毕生所追求的佛法摆在了相同的高度，只从这一点，就可以想见他对美艳的思念之甚，美艳在他心中所占地位之重。

兜兜转转，寻寻觅觅，终于到高潮了。小天女大战老树精，很暴笑，很痛快。这小天女呐，还真不是一般人。先是学宇宙骑士DBOY来个战斗变身，乖乖，当真是神挡杀神佛阻杀佛，一路腥风血雨，向最终BOSS的老巢杀奔而去。

当然，为了衬托美少女战士的神勇，外星战队里那些来助拳的家伙，碰到老树精手下的昆虫战士，就只有节节败退的份了。

杀呀杀的，终于杀到了老树精的面前。可是，这敌我双方的体积明显不成正比呀嘛，怎么办叻？刘导再一次发挥了他天马行空的想象力，既然小天女已经变过身了，又不是超级塞亚人，还能来个2段3段变身，那就只好委屈咱们的最佳YY兵器——金箍棒了。

果然，只有想不到，没有做不到。一弹指，定海神针就成了重武装高达，对着老树精一顿狂轰，末了还不忘加个成名绝技——全弹发射。

要出超必杀了，只见那小天女潇洒的把末日炸弹向着老树精的嘴巴一丢，一朵大大的蘑菇云升起。终于，这次大战可以告一段落了。happy ending？大团圆结局？NONO，虽然主角们个个都龙精虎猛，毫发无伤，可人小天女还是酷酷的对唐三藏说了这么一句："我说过，我不会给你第二次机会了。"伤心人那，别有怀抱，得，既然失恋了，咱就安分点，继续上路取西经去吧。



一切尘缘，都随风了去。结束了么？没有。

天宫之人，可是最记仇的。当得知美艳为了保护他，只身去天宫自首的时候，三藏再也坐不住了。追上前去，便要理论。



以德服人么？不，当道理说不通的时候，也只好以暴制暴，以杀止杀了。看似离经叛道，却正象他三个徒弟说的那样：超帅。战神一笑："当年我大闹天宫的时候，有这么帅就好了。"刘导演在处理这段情节的时候，丝毫没有拖泥带水，该让观众兴奋的地方，就把气氛炒到最高点，不做作，不遮掩。很好，很爽，很解气。

三藏虽勇，到底架不住人多。空有杀贼之心，却无回天之力。不过，有一点，还是被他感动了。明知救人无望，自己也身负重伤，依然坚持着爬到台阶上。血流满地，气息奄奄，却只为向心上人伸出，伸出那三根，那三根代表爱人之间最神圣誓言的血淋淋指头。一根根的伸出来，又一根根的弯下去，终于给了爱人一个迟来的誓言。三根指头，代表三个字：我爱你。是的，他没有站起来，但没人能否认他是一个真正的男子汉，一个为了爱情至死不渝的真君子。所以，慈悲为怀的佛祖才法外开恩，赐予他们重来一次的机会。纵然人畜殊途，亦是大幸，至少不是天人永隔，永难寄相思。

"美艳，我们走吧，前面有个地方叫五指山，悟空在那里等着我们。"

美艳化作白马，相伴三藏重新踏上了西天取经之路。

看来这世上，果然还是有"双全"之法，令三藏可以不负如来不负卿的。只是这样一来，却令相爱之人有口难言，咫尺天涯。

看到这里，唏嘘不已，怅然良久：

世间最远的距离，

不是我站在你面前而你不知道我爱你，

而是明明相爱，

却不能在一起。

感谢您有耐心看完这么多废话，这些年来，去电影院的次数不多，《情癫大圣》却是例外之一。据说是喜剧片，可从头到尾，我没有笑，反而散场的时候，发现自己的眼眶有些许湿润。

我有点傻，这片子的风评并不高，值得如此激动么？很多人都说，它赶不上《大话西游》，胡编乱凑。我不想辩解，一千个人眼中有一千个哈姆雷特，他人怎么想，不能强求。我只是深信着这么一句话：世界上没有好片烂片之分，只要是感动了你的，就是神作，你心中的神作。

我25岁了，我很怀旧，我在三藏的身上找到了自己的影子。你呢？







TEXT BY 暗の使徒

这里还是多说几句吧，此文不适合所有人，若有不喜者，请直接观看后记，若有阁下有倒读之癖好，就当鄙人没说……

小序

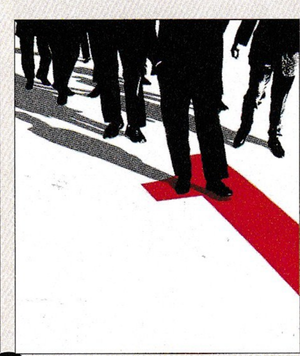
《三重门》、《零下一度》、《像少年啦飞驰》……他的书我没拉下过。我不崇拜他，但我很佩服他，佩服在这个喧杂的世界里能秉持自己的洒脱，而这个，是需要实力和代价的。终于，他也经历了大学。和我们一样，看见这座淫糜的城池里，黯淡着许多颜色；那些突兀的一抹，也被周遭的一色消融了进去。

韩寒“这部快速而缓慢的，幽默，忧伤的小说，纯粹着的是不需要多余的序言的。”我没有他那么牛逼，这篇萎靡而亢奋的，KUSO而装B的垃圾文章是纯粹着是需要罗嗦的序言的，好像我在出行前，要收拾一下行李，即使我是一个待刑的囚犯，临去前，犹需整理，然后看清禁锢我的镣铐。

可惜，我和他同一个时代，同一个发型，同一部小说，他是作者，我是读者。

遗憾，我和他在同一个国家，同一种教育，同一种年龄，他是作家，我是流氓。

文章的主标题，你也可以倒过来念。



人你能看清潮流的时候，表示你已经和潮流脱节了。我今天又遇到了可以“用文学救人”的青年。其实，我也是青年，不过，我已经没有了他那种激情。我的激情是：在食堂给饭时发现一缕秽物的刹那；看“野兽”动作片时被那本性怒吼而不再游离的双眼；在我所认为的非二维动画式美女用擦鼻涕的纸再抹抹嘴时，我心悸的瞬间。追赶潮流的激情，我没有了。

有的人认为，潮流应该是人所往的，事实上，真正的潮流是，人所往，而人所不能往。好比你丫很想飙一宝马，然后无奈你是一个演员，你只能YY你那辆破2轮（事实上只有后轮能正常转动），无限个性，个性到你要称它为劳斯莱斯。所以，骑宝马是理想潮流，骑2轮是现实潮流。

同理，骑美女是理想潮流，骑干货是现实潮流。其实只要你喜欢，然后你、你、你、你你、你、还有你喜欢，如何不潮流？

潮流潮流，有“潮”才“流”，前段时间的木子美，到近期的芙蓉，呵呵，无比地崇拜啊。你能做到他们那样吗？你心底究竟是怎么想的？或许是，那些被媒体渲染的偶像，是你内心深处的极端体现？人喜欢看戏剧，喜欢戏剧式的人物，但究竟要你去做那个人的时候，你会发现自己是个彻底的懦夫。道德的种种，把原本只能在幻想中叫嚣的头狠狠的砸下来。

木子美：我不是美女，你想和我上床么？

芙蓉：我是美女，你想和我上床，门都没有！

韩寒：她们幻想自己是个美女，然后能和有钱而俊美的王子上床。可是现实里那个有钱的找到了她们，而她们只能闭起眼睛，和他上床的时候幻想那个俊美的王子。

我潮流，我不下流。

韩寒笔下的人，必是现实的戏谑；环境，必是戏谑的环境。荒谬不经伦，却能在现实里不期然地找到类似的映射。比如，最后的那段，工业区的爆炸，民众哄抢的奇景。现实里也有过类似的：XX地搁浅一鲸鱼，周围渔民争抢。

潮流，不是那么赶～～滴……恩，你叫我像个神父一样教唆你不要犯罪，那我其实是很有罪的，因为你往往会背着我说的那么干。恩，这么说吧，我教唆你犯罪好了。人呢，其实是很那个的，有多少那个呢？比如交通堵塞，你看见前面的堵了，然后你拼命挤兑，贴着大卡的屁股，接着下车瞅着往人堆里探个究竟，就这么一票人堵着，人家警察叔叔举着笔录在外面叫“哎呀同志们你们不要那个样子，不要嘛～”。你说，你是不是个男人？是条汗子就照着大卡的屁股给我R过去！在R的瞬间，一个甩门脱出，那个风骚啊，好了，追尾了，甭问前面怎么样了，现在你是主角，主角！懂么？看，警察叔叔过来了，前面那回事“先放了，处理这边。”OK，目的达成，还有拖车送行，多风光啊。如果你后面的几位仁兄也跟你一样有见地，很好，整一美国大片布景，100%名导造型，哦也，这阵势啊，拯救了后面的一大批人……潮流，是这样赶地。

什么？看开了，看透了？就好了？你看透了女人的外衣，你觉得好了没？你看开了前桌的试卷，你觉得好了没？啊，真智者是谁？罗素告诉我们：以往你认为对的事情，在后来的人生中，你自己可能会去推翻它。我们不知道那些是对的，那些是错的，事实上，也没多少人真正去关心那些事情的意义，他们需要的，是一种社会的态度，能给予他们生存的本能。

雾中生烟
凡人说雾，
智者说烟，
愚者以为，
雾中生烟。



门那个说“我走过的门比你走过的路还多的人”，多半是大腹便便的家伙，他们应该要说得权威一点。

不过，他们经历过的门，的确比我要多得多。

学校里又搞选举了。其实这个东西很搞笑，不允许你搞公开演说，也不允许你私下拉票，那叫你干吗？哼哼，各位看官都明白了吧？一位前辈告诉我：大学生在自己的世界里流浪，然后再互相流浪。打开一扇扇门，发现，我们都将从那里面退出来，或空手而归，或若有所取。关键是，你要选对那个门。

里昂当然不用考虑那么多，他只要根据你按键的轻重，考虑是斯文地打开，还是野蛮地揣进去。里面有什么勾当，和他无关。当然，哪些个你进不了，或者暂时还轮不到你进的门，都是有明显标注的。现实就没那么幸运了，你往往要推开门一开，哦，发现走进女厕所或者GAY间里，能自拔还好，拔不出来陷里面了，给你说事儿的机会都没了。

《一座城池》里的主人公，键叔，还有王超就是这样的，在门和门之间来回游荡。和流浪汉一样，不屑做乞丐，求人施舍，却不敢去跨越那扇门。世界是门和门组成的，而门之间的景色，太单调。他们3人弄到了2只鸡，还要在乡野的店家那诈唬一番，才能满足地自我享受；他们以为自己的错，能让社会把他们当成个人物，到最后一切变得混沌时，才诘问自己：“你感到害怕么？还是别的什么？”

你的存在，或许只有那扇门能记得。

有的人把敲门和应门当作艺术，有些人把它当作学术。不过无论如何，富翁用钱敲开美女的门，权利敲开了道德的门，哦不，那是撬。如果你习惯了撬和被撬，那么恭喜，你毕业了。

然后将来我们就可以在酒席上抖抖西装衣领，大声教育后辈：

“年轻人，我干过的鸡比你吃过的还多！”

门是一种哲学，你还在自己的道德世界里高举伟大的旗帜么？放心吧，总有一天，饥恶的欲望会让你放下矜持，去引领你敲开你原本认为无比罪恶的门。而那放倒的旗帜，会

有和昨天你一般的人，继续扬起，在门和门的夹缝里。

门内有人，
人外有门。
门内人拒门外人，
门外人困门外门。



此城非彼城，不要和钱老的围城扯到一起。

人是用两条腿走路，却喜欢用一只脚跳跃，但又越不过自己篱笆的动物。所以人在道德的淫威下，给自己构筑了一道道墙，把颜脸都掩盖了起来。匿隐者只够给自己一个厕所，排泄欲望；而众人在本性的共鸣下，共同构建了浩浩荡荡的一座城池，露个口儿。两条腿走路的人，一只脚迈到里面，然后在把另一只脚搬进去。

我们所认为的正义、公理总是永恒不变，值得我们代代传承。然而我们一旦固守它，往往它就在我们之间腐化变质。

我们所唾弃的邪恶，谬论，如果我们把自己的脸帖上去，把他们怀抱了起来，有朝一日会发现，我们所保护的东西，是多么荒唐。

《一座城池》里，主人公三人，嘲笑那个阿雄，他荒诞离奇的风格行为。然而，阿雄正是能给养这个社会的血液，只不过，和白细胞有排斥反应罢了。他在坚守着一座城，我们的城围在他外面。

萧声咽：您找我啥事儿？

易水寒：我说吧，你这文章不行。

萧声咽：怎，怎么不行了？

易水寒：你的文章我看了，不行就是不行。

萧声咽：给我个理由吧。

易水寒：我说吧，你这文我看了，咳咳，还行，不过就欠妥。

萧声咽：怎么个欠妥？

易水寒：我说吧，那个仇顶天把苟霹给杀了，苟霹和含春是青梅竹马，后来含春和仇顶天搭上了，苟霹的儿子苟剑找仇顶天复仇，中途又和美女毛冰遇到了，两人哈乌了，到后来苟剑把仇顶天杀了，含春才告诉苟剑，苟剑是仇顶天的儿子，然后苟剑自杀，毛冰徇情。

萧声咽：这……没什么不妥啊。

易水寒：不妥！

萧声咽：难，难道是太暴力？

易水寒：我说吧，你太没经验了，欠缺捕捉读者敏锐的嗅觉，现在就这档子事儿，仇顶天就给他一60维数组，尽数全躺，流的血还不够印刷的成本。

萧声咽：那，那要咋整？

易水寒：我说吧，那个苟霹怎么也得是含春生的，至于是仇顶天还是苟霹的儿子，不要交代太清楚，让读者YY，然后毛冰得是含春的女儿，要不再来个迎春，说是仇顶天的二奶，毛冰是迎春的女儿。然后呢，苟剑死了，毛冰生一女儿，然后她对那个婴儿说：你的爸爸叫苟霹……

萧声咽：嘛，嘛不是乱伦了？

易水寒：乱伦才有赚，这叫吸引读者眼球！懂么！宣传就贴“错位的缘分，血与泪的情感纠葛……”

萧声咽：那，那不行。

易水寒：不行你就自己Y去！

萧声咽：那，那就改下吧。

易水寒：我说吧，人，要走出自我，走向社会，才能开拓视野，不要老局限于传统的观念……

萧声咽：但，但是，我设定的是纯情……

易水寒：纯你个头！现在只有垃圾才是纯的！

萧声咽：但，但是，女儿跟爸爸……也太那个了吧……

易水寒：我说吧，你就在后记里写：纯粹手滑，纯印刷失误，敬·请·读·者·谅·解，这字能多小就多小，懂么？

萧声咽：这，这不是忽悠读者么？

易水寒：我说吧，你又不懂了，读者就是拿来忽悠的！

萧声咽：……

易水寒：好了，好了，不多讲了，先交5000元出版费……

萧声咽：……

2年前，我是箫声咽，真的箫声，真的自咽。站在我面前的易水寒，虽然言辞沃若愚所撰的这般荒唐，但言语背后，铮铮的城墙，将我据于门外。

2年后，我是易水寒，虽然只有半个，面对着一个个箫声咽，我开始能享受枪毙稿子的快感，似乎有种多年媳妇熬成婆的荣耀。无过多时，那种快意就消失了，麻木便取而代之。许许多多的文章，好文章，摆在我面前，我总要从中寻出点瑕疵，即便是那无谓的，莫须有的理由；然后桥曲诡辩一同，双手抱臂，已然一副高昂者的姿态，低劣地贬损萌芽中的创意。而到了现在，我拿到一篇稿子，感到它沉重到双手紧攥，犹不能托起。他们寄予我希望，这种希望，究竟我能不能赋予？我发现，我自己也居住在那座城池里，手里的文章，仿佛就是城的通行证。

外面的人不知道里面究竟如何，他们觉得理想的境地就在里面。我们曾经和他们一样，但自己被骗过一次，觉得不甘，然后要把他们也骗进来。

你要问我怎么走出这个城？很简单，里面的人死了，就出来了；或者，没有了城，就出来了。

人是两条腿走路的动物，他们用身体去思考，用脑袋生活。你问我是谁？我似乎只能回答，我是用两条腿走路的禽兽。韩寒呢？似乎这要他自己来回答。不过我认为，他漂来漂去的时间里，城就在他面前，他要回来，终将再离去。

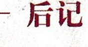
主宰世界的人都住在城里，但主宰历史的人都住在城外。

江上浪作舟，
云外拔一城。
众口烁金辞，
一人弄浮沉。

后记

如果你一定要问，为什么我的文章总有前言，又老是在前言里提醒人看后记，难道关键的东西都在哪里？哦！你错了，TOO SIMPLE!

前言的重要性，我不多说了，比个例子吧，欲行不轨，总要摆出彻底的架势，才能显示你犯罪的专业性，然后到结尾一总结，啧啧，又XX高了一档次，好比前面在野店潇洒，后面顿时升华，于金壁辉煌里双宿双飞，成为人所共拜之偶像。故鄙人将之权利赋予读者，免去中间过程，让各位一次性升仙。



生活就像强X，工作就像轮X，潮流就是群X。

浮洛伊德给大家群X带来了强大的理论后盾，无论是精神上还是肉体上，只要是人，你想做，我就能在那陈列着的理由里抽出一条来，然后你就冠冕地戴着它上吧，阿门。

真正的猛士，敢于面对“如花”般的美女，大声宣告：我，稀饭你！

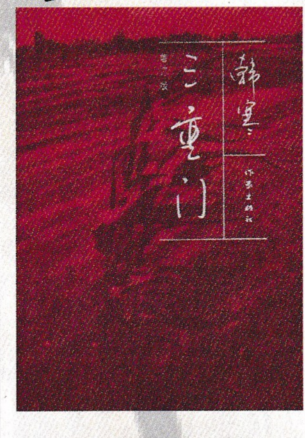
真正的猛士，敢于内裤外穿，于妖妖零前招摇而过。

真正的猛士，敢于在斗争时坚信“Where evil dies ,heroes are born”，赴汤蹈火，义无反顾。

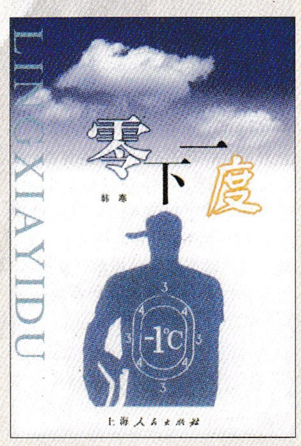
真正的猛士，敢于直面自己淋漓鲜血的时候，能从容地说道：“血涌如尿崩，谁于我争锋！”

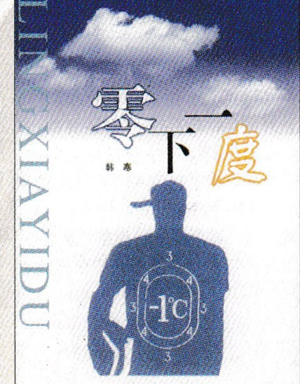
真正的猛士，敢于在自己牺牲前的一刹那，高举右手大呼：“这，是我的学费！”

啊，猛士，您今天隔P了没？











***文章仅代表作者观点**

动漫速递

本栏目内容由动漫游工作室统筹制作

TEXT BY AIDOWAZI



《网球王子》真人化电影五月上映



在动画迷中大受好评的《网球王子》即将在5月推出真人电影版。《网球王子》自1999年在集英社周刊《少年跳跃》连载以来，由于大受欢迎，已经分别推出过动画版和音乐舞台剧，而这次的真人电影版剧情是以原作中大人气的"冰帝学园战"为中心，并且加入了众多原创剧情的系列新尝试作品。本作采用了最近日本电影中普遍采用的CG动画效果，使原作中那些不可思议的必杀技得以在电影版中忠实呈现。另外，电影版中还采用了诸如城田优、岛谷ひとみ、岩田さゆり等当红新人（岛谷、岩田最高！），使整部电影充满清新之风，一定能在5月的电影市场上大显身手。

WOWOWO开局记念作品《骑士》公布

シュヴァリエ"（Chevalie）在法语中意思为骑士，以"シュヴァリエ"为名的本作特意将舞台设在了法国大革命之前，那个欧洲历史上最动乱的年代，并且邀请2003年第24回日本SF大奖的获得者冲方丁撰写剧本，再辅以名监督古桥一浩为首的制作班底，绝对是一款不容错过的佳作。"它是动画界的大河剧，我们将为动画制作建立一个新标准。"从这些自信满满的宣传话语上，制作公司的野心也可以一览无余。作为WOWOW开局15周年纪念动画，本作预定于2006年夏季放送，全24话。本作描述了法国大革命之前那段波澜壮阔的动荡历史，主人公Le Chevalier d' Eon其实是法国历史上的一个传奇人物—原名埃翁德博蒙的法国间谍，其传奇性的一面在于他的间谍生涯一直都以女装见人，退役返回法国后依然以女性的身份继续生活，直到死后才由法医揭示了他的真实性别。不知动画中他又是以什么样的身份出现在观众面前呢？大期待中……

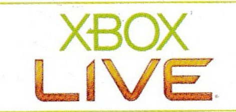


《鸦－KARAS－》登陆XBOX LIVE



4月6日，微软在东京国际论坛上为XBOX 360召开了专题演讲，在发布新一轮关于主机情报的同时，还着重介绍了利用XBOX LIVE的网络功能来进行线上动画播放的计划。微软称，将与日本动画商"龙之子"动画公司合作，于4月6日开始在XBOX LIVE上免费放送OVA版的《鸦－KARAS－》第1话。

《鸦 －KARAS－》是动画公司"龙之子"创社40周年的纪念作品，在第五届东京国际动画展上得到了OVA部门的优秀作品奖。动画讲述了在东京这个人与妖怪共存的都市里，城市的守护者－"鸦"的故事。本作采用了将传统2D动画和3D动画融合在一起的特殊技术，画面华丽至极。公开放映影象对应16：9的屏幕制式，并且使用720度的高分辨率，片长只有大约8分钟，看来微软和"龙之子"只是先用这段影象来投石问路，试试反响，以便以后在XBOX LIVE上进行收费放送。虽然不长，不过对于同时喜欢动画和游戏的XBOX 360D的拥有者来说无疑是个好预兆，我们可以期望在不久的将来会有更多优秀动画出现在次世代主机的网络计划上。



《对不起，我爱你》抢滩日本市场

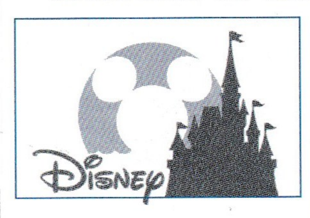


韩国电视剧《对不起，我爱你》的动画版制作商韩国GNG娱乐公司于近日宣布，与拥有日本影象和音乐部门最大的进出口网络的CCC公司达成了《对不起，我爱你》动画版的输入契约，贩卖价格为800万日元（约8000万韩元）。

本作的动画版现在还在制作中，对相当排斥外来动画的日本来说，引进未完成的作品是从没有过的先例。本作制片人对开发进度滞后解释说："由于电视剧版的完成度相当高，并且大受欢迎，这给动画制作带来了很大的压力，因此，我们在为动画制作高素质的影象上灌注了很多心血，花费了许多时间。"并且他还透露将发售本作的原创CD。

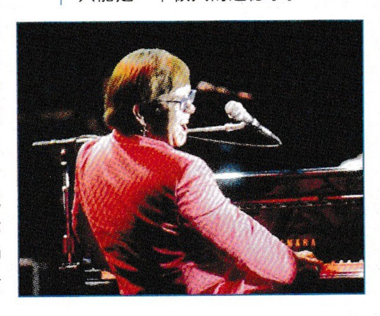
紧随《大长今》动画版以高价进入日本动画市场之后，《对不起，我爱你》又创下了更高的记录，有日本媒体惊呼这是韩国对日本动画市场的逆袭。两部动画都有一个共通的特点，都是在电视剧版在日本大受好评之后紧随推出的，也许国内的动画发行商也能从其营销方法中得到一些启示。

合作失败，《罗密欧与朱丽叶》夭折



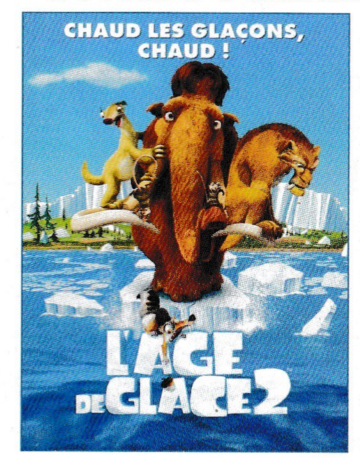
去年，迪斯尼公司公布了由莎士比亚作品改编的动画新作《罗密欧与朱丽叶》的制作计划，并声称动画制作顺利，然而，据路透社3月28日报道，本作的制作已经被迪斯尼公司无限期延期。根据迪斯尼公司在27日的记者招待会上的说法，本作在制作过程中由于与著名歌手艾尔顿·约翰合作失败而不得不放弃。由于本作采用的是音乐动画剧的形式，合作失败直接导致围绕音乐展开的剧情全部被废置，目前《罗密欧与朱丽叶》制作小组已经被解散，制作人员也已被重新分配到其他项目中，不过，迪斯尼公司并没有透露更多合作失败的相关细节。

艾尔顿·约翰，英国著名歌手，在1994年为迪斯尼动画《狮子王》演唱了主题曲《今晚你能感觉到我的爱吗》，从而风靡全球。在去年9月的记者招待会上，为了显示动画开发顺利，艾尔顿·约翰还演奏了为《罗密欧与朱丽叶》谱写的一首新歌，本来以为有了上次成功合作的基础，这次双方合作应该会更愉快才对。造成这种后果无论是由于艾尔顿·约翰单方面的原因还是由于迪斯尼方面的原因，对期待本作的观众来说都只能是一个极大的遗憾了。





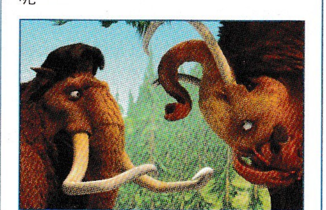
《冰河世纪2》雄霸北美周末票房榜首



一只可爱的小松鼠，为了一个松果，上山下海，勇斗空中雄鹰，脚揣海底食人鱼，然而那颗松果却始终若即若离。当你看到这里，你一定会会心一笑，没错，冰河世纪的"勇士"们又要回来了。

作为2002年最优秀的动画片之一，福克斯公司的《冰河世纪》在票房上创造了不俗的成绩，并且在2003年获得了奥斯卡最佳动画片的提名。如此巨大的一棵摇钱树，福克斯公司当然不会让它白白的埋没，近日，《冰河世纪2》就在美国的中国大剧院举行了首映式，并于3月31日在北美各大剧院上映。

截止上周末，短短几天，《冰河世纪2》已经拿下了7050万元的惊人票房，远远超过了第一部的同期票房，和前年《超人总动员》的成绩持平，仅次于《怪物史莱克2》，位居动画片周末票房历史的第3位。并且力压同期大作《局外人》和莎朗·斯通的《本能2》，成为同期票房霸主。《冰河世纪2》延续了第一部的搞笑风格，讲述了由于冰河期结束，动物们居住的山谷即将被洪水淹没，我们的主角长毛象、剑齿虎和树獭担当起了报信员的角色，引发了众多的笑话，长毛象甚至还在片中找到了自己的另一半。不知国内何时才能看到这部搞笑动画神作呢……



国内CG动画巨制《魔比斯环》暑期面世



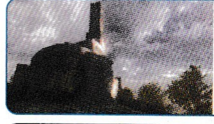
国内顶尖史诗级CG动画巨制《魔比斯环》终于将在今年暑期与大家见面了。在本月4日下午举行的官方新闻发布会上，制片厂商环球数码对外宣布，影片及衍生产品在移动互联网领域独家经营权将以380万元的天价卖给"彩秀科技"，再一次震惊中国动画业界。这部汇集400名中外动画师、历时五年、总耗资1.3亿人民币、意欲挑战世界顶级动画的中国首部CG数码电影，自2001年公布之初，就一直是众人瞩目的焦点。本作的制作阵容极其强大，导演格兰·柴卡（《花木兰2》）、模型监制韦恩·肯尼迪（《星球大战》、《龙卷风》、《木乃伊》）、动画监制鲍勃·科郝（《玩具总动员》）、特效指导斯蒂夫·凯茨（《后天》、《星河舰队》），完全是一套好莱坞顶级阵容。就官方公布的预告片来看，电影气势磅礴，特效运用隐隐有《指环王》的风范，就连执导《指环王》系列与《金刚》的大导演彼得.杰克森对影片也是赞不绝口，称其是今夏最想观看的电影之一。值得一提的是，虽然拥有如此多外援加盟，基础制作仍然是由中国人主导，也向世人宣示了，我们国人也能制作出不输于好莱坞的动画。由于制作之初环球数码就决定进军国际市场，因此故事也整体西化，相信与国内市场所谓的"天价"权利金相比，国外市场的前景更让人值得期待。





本期推荐动画《离开城寨的尤娜》

续新海诚和他的《云之彼端 约定的场所》后，又一部个人独立制作动画作品《离开城寨的尤娜》也将于近日在日本推出。与《云之彼端》不同，本片是一部全CG动画电影。值得一提的是，本作的监督竹内谦吾原来是SQUARE ENIX的3DCG高手，不久之前才脱离公司自立门户，《离别城寨的尤娜》也是他脱离SQUARE ENIX之后独立制作的第一部作品。在他的履历表里我们可以看到《最终幻想Ⅷ》、《最终幻想Ⅸ》、《最终幻想电影版》等大名鼎鼎的作品，而本作的主角也"巧合"的使用了《最终幻想Ⅹ》中女主角尤娜的名字，相信由他倾力打造的本作一定是一部难得的动画艺术品。本片片长为34分钟，电影将于本月8日至28日之间在东京下北泽的短篇电影放映厅上映，同时还将发售DVD版。无论本作是否能得到新海诚和《云之彼端 约定的场所》那样高的评价，独立制作本身是相当值得推崇的，让我们一边念着"神作，神作"，一边祈祷本作能带给我们新的感动吧（笑）。






故事大纲：

在边境的某地，在一个城堡中生活着少女尤娜和她的兄长。

由于尤娜拥有不可思议的力量，在世人的眼中，尤娜就是一件有莫大价值的宝物，察觉到人们恶意的尤娜，渐渐的关闭了自己的心灵，只和兄长一起生活在"离别城寨"中。兄长也一次次的从想得到尤娜力量的人们手中，守护着自己的妹妹。

直到有一天，一个少年出现在尤娜的面前。尤娜第一次打开了自己紧闭的心扉，和少年成了朋友。然而，兄长却为了守护妹妹而决定杀死少年，一个谜一样的怪物也在兄长面前扇风点火……

少年决定不顾危险，把尤娜带走，而尤娜也决定向着未来迈出自己的第一步。

STAFF：

原作：竹内谦吾
监督·动画制作：竹内谦吾
脚本：竹内谦吾 ごえもん
音乐：冈泽敏夫

CAST：

尤娜——三桥加奈子（代表作品：《猎人》）
加尔达——KENN（代表作品：《游戏王》）
斯坦——岩崎征实（代表作品：《光速假面21》）
皮格特——竹内顺子（代表作品：《火影忍者》）









TEXT BY 大条君

漫谈 火影之忍者



何谓漫谈？金山词霸解释为"不拘形式地谈体会或发表意见"。按照我这九年制义务教育的高材毕业生的理解呢，也就是说不管是站着谈、坐着谈、趴着谈、跪着谈、用嘴谈、用笔谈、蠹音细语地谈、声如洪钟地谈、滔滔不绝地谈都是漫谈。当然这些都仅仅是书面含义而已，如果回归到广大人民群众的实际生活当中来讲，这个看上去很高尚很文雅的漫谈一词基本上也就比癔症狂言强上几分罢了，不外乎是茶余饭后闲着没事胡说八道，不用负什么责任……

话说这岸本齐史的超大号摇钱树《火影忍者》也已经在《少年JUMP》连载个300话之多，截止到单行本的27卷为止没过几页第一部就算挂到那儿了，咱们这一刀剁下去剃掉后续部分单独侃侃……不，应该是就单独漫谈一下前面的这些火影内容。甭跟我这儿抗议什么《火影忍者》第二部有多赞有多强数风流人物还看今朝之类的，我压根就不会承认自己是因为沉迷于H漫画而没往下追《火影忍者》的，发育成熟的昔日小忍者们如今更缺少那令人痴迷让人醉的禁断吸引力呀。死心吧您呐。

《火影忍者》的故事发生在忍者的世界里，黑衣蒙面，五行遁甲，刀光剑影，来去如风，印象中的忍者似乎就是这么一回事。然而在1999年，岸本齐史开创了一个崭新的忍者新纪元，并成功地将这些忍者们的私生活一一暴露在世人眼前。

仰望苍蓝的天空，脚踏黝黑的泥土，看到那些带着奇怪标记护额的往来人群，没来由的感到很亲切，很有些心胸豁然开朗的意味，难道这便是传说中的忍者么？恩怨过节打打杀杀，这类滥大街的剧情我们看得太多，不说已经麻木差不多也要开始发麻了，换个切入点好不好？今天着重来……漫谈下发生在火影忍者世界里的妙人及妙事，有时候发掘事物内在本质的过程是很让人上瘾的，尤其能够跟八卦沾边的就更是乐此不疲了。忘记是哪位哲学家说的了，人活着就是要八卦！

漩涡鸣人，这个号称木叶史上最叫人意外的忍者小子，天生就是个执著的急性子。喜欢吃泡面，但却最讨厌等面泡好的三分钟。头脑灵活却在学校长期坚持不懈地保有吊车尾的光荣称号，对搞恶作剧的兴趣远远凌驾于其他方面。所幸，他还算成功地开发出诸如色诱术、后宫术等对木叶忍者村乃至全世界的成人教育事业来说均意义深远的特种忍术来，倒也不枉其授业恩师依鲁卡的一番谆谆鼻血教诲。当然鸣人最拿手的看家本领还是仗着先天强悍并靠机缘巧合而习来的多重影分身术，一经发动漫山遍野满坑满谷的分身倒也颇具震慑敌胆的附加功效。

跟上面那位精彩的人生比起来，佐助的生活基本上可以说是枯燥乏味的，寡言词吝谈笑的他，在忍者学校的成绩是出类拔萃受人注目的，但却因为性情不合群而显得很拽很别扭，也许正因为这样才有些星星眼的人会用酷来形容他吧？张嘴闭嘴都是"你只要不扯我的后腿就好"、"孤独不是被父母骂那种难过程度比得上的"、"梦想只是口头上说说而已的东西"这类仿佛异教徒附体后经常出现在社会上的言论。拿手好戏是豪火球术、凤仙火之术、龙火之术等火系忍术，若无人调教任由佐助发展下去，一个少年纵火犯的称呼前缀几乎就可以十拿九稳地送给他上头版头条当作大标题用了呢。

宇治波佐助



漩涡鸣人

对于鸣人来说，今生最大的理想是要得到全村人的认可并当上火影，不可不谓人小志大。或许就是因为这个原因吧，他的嘴里面常常冒出些充满睿智让人大跌眼镜的话来，比如"我是迟早要当上火影的超级优秀忍者，我怎么可以在这种地方回头啊"、"我不要输给佐助"、"高兴的时候哭出来也可以哦"等等等等。参照佐助的言论来看，二者似乎是两个极端的人，一个N极一个S极，一阴一阳，本来绝对是应该老死不相往来的，但是命运的安排总是充满戏剧性的结果呢……结果竟然就是他们擦出暧昧的火花，而且是很大人的那种KISS方式。不得不惊叹岸本齐史的大胆，看人家日本漫画家的思想就是不一样，这种场面在连载刚开就出现了呢，硬是要得！不过面对这种非一般冲击的场面是有人欢喜有人忧啊。

春野樱，是个胸和屁股都比不上别人，就只有额头比别人宽，每次考试都得一百分，记得100条以上忍术心得的自卑小姑娘。她内心活泼，而且是超级活泼那种，活泼的都快要分裂了。人是个好人，可惜就是太喜欢沉浸在自己幻想之中，什么"他的初吻我就收下了"、"我只是想得到佐助一个人的认同"、"佐助好帅哦，等下我们一起去增进团队精神吧"之类的豪言壮语以及随机性暴走都是她的拿手好戏，难怪后来女赌侠纲手大人认为她很有学习幻术的天分呢，根本就是早就打下了修炼的浑厚基础嘛。而鸣人与佐助那惊天地泣鬼神的相吸方式(不小心撞到一起KISS了)被小樱亲眼目睹之后，这三人之间剪不断理还乱的关系就算是正式的形成并一直维持下去了。唉，看了这许多年的动漫，类似的三角桥段不是没有遇到过，可这样大胆的感情设定在少年漫画里还真是头一次见识呢，不得不再次钦佩一下岸本齐史的与众不同。



春野樱



旗木卡卡西，这是火影中首屈一指的妙人，其经典名言"今天我在人生之路上迷路了"已经广泛流传于世界各地，并被形形色色的各个民族各个国家的学生们频繁引用于迟到的场合，据说很有效果。能拷贝千种以上忍术的男人，大名鼎鼎的木叶上忍，成人教育指定读本《亲热系列》的忠实拥趸旗木卡卡西，这个人怎么说他好呢？看上去既英姿飒爽又吊儿郎当，平常说起话来让人找不到北，耷拉着眼皮没精打采睡不醒的样子是怎么看怎么显得没干劲。这是上忍该有的德性么？我家附近的菜市场那些收保护费的也要比他来得气势汹汹呢。江湖上有言道：真人不露相。过去看武侠小说得来的经验勉强让我对他保有了一定程度的期待。看，当卡卡西眼神凝重双手结印屈身下蹲两臂直伸即将发动木叶忍术秘传体术奥义的时候，我开始为自己的睿智感到无比欣慰，但随着一声"千年杀"的爆喝，写着欣慰二字的肥皂泡破灭了，取而代之的是"妈呀！救我，笑得喘不过气来了"……

伴随着对鸣人中了千年杀的屁股究竟有多痛的好奇，一路走过了再不斩与白的丝丝凄凉之旅，终于迎来中忍考试这一部分好看好玩的情节，初见火影故事的那种兴奋逐渐沉积，另一对青春无极限的师徒绚然登场，妙趣横生。这便是阿凯先生与其得意高足李洛克！

李洛克，自称木叶美丽的苍蓝野兽；阿凯先生，木叶美丽的苍蓝野兽之老师。与其说是师徒二人倒更像是父子二人，他们的外表惊人一致，都属于那种过目难忘永生留念的类型，招牌的浓眉大眼蘑菇头，非常好认的能在夜里闪闪发光的牙齿，





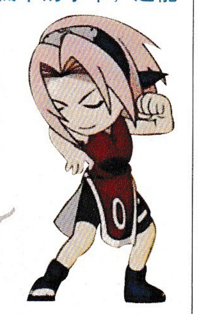
翘起大拇指的"帅气"手势，以及将青春二字挂在嘴边并作出与其相配套的行为，这所有的一切，都让人情不自禁的感叹：忍者的世界真是太奇妙了！对于精神力量强大无比的小樱来说，小李那充满青春气息的告白"请你跟我交往吧"、"我会拼死保护你的"、"你是我的天使"竟然能让她一惊再惊直至抓狂，可见浓眉小子绝非凡人。其徒尚且如此，何况当老师的了，凯先生可是拥有不逊于卡卡西实力的体术高手哦，二人的较量比分是50：49呢，典型的半斤八两棋逢对手。所以我才会再次升起联想之心，那千年杀若是用在阿凯先生的手里其威力定然能更上一个台阶吧，也没准就是卡卡西在与阿凯交手的过程中偷师学艺得来的也不一定嘛，这么想来，卡卡西应该是有过切身体会的吧……啊啊啊，木叶忍者们的生活与修行还真不是我等凡夫俗子所能想象与理解的呢！如果非要一个解释的话，那么请理解为这就是青春吧。

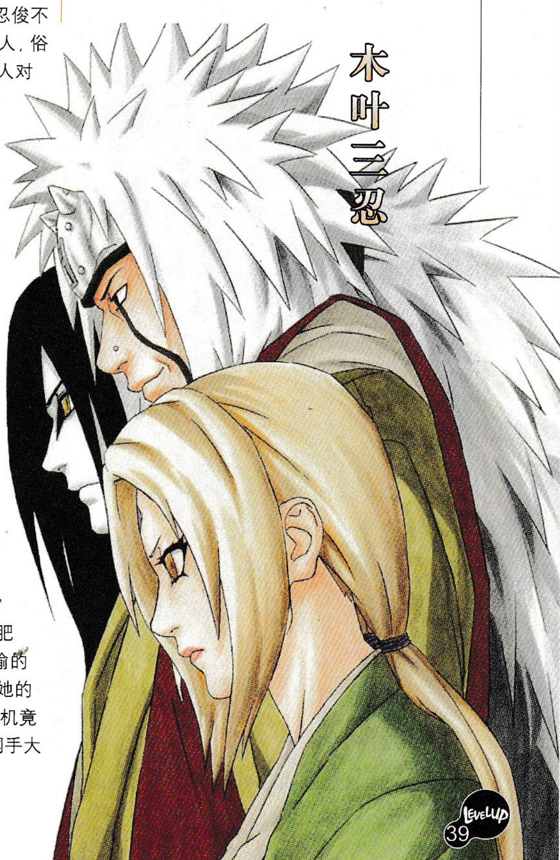
传说中的三忍自然是传说中人，抛开他们变态的实力不提，其中有两位的行径是让人忍俊不禁的。自来也，自称妙木山蟾蜍精灵仙素道人，俗称蟾蜍仙人，其实叫蛤蟆仙人也没错啦，鸣人对其的称呼就是很直白的好色仙人。传说中的忍者自来也，听上去怎么也不如传说中的限制级小说家自来也更有分量，起码在卡卡西的眼里，自来也差不多就是他的生命本源之神了……作为一个执著的小说家，万众敬仰的自来也大人义无反顾地以偌大一把年纪前去偷窥女澡堂，往高了讲这叫做为了文学而毅然献身，往低了讲这就是籍由偷窥来获得灵感好写出更棒的作品，单纯的为了偷窥而偷窥这样寡廉鲜耻的事情，文学家们可都是不屑去做的。从这点上看，自来也大人真是个品格高尚富有牺牲精神的伟大人物呢，以第一代火影的名义发誓，自来也他肯带领鸣人一起修行绝对不是因为中了色诱术的缘故，我坚信不疑。

人称蛞蝓使者或者蛞蝓女人，这些只不过是日后第五代火影的别称罢了。在此之外她还有着一个更为世人所津津乐道的非常有知名度的绰号，那就是——传说中的肥羊……简短点说就是个好赌成性却逢赌必输的女人，虽然她的医疗技术是天下无双，但是她的背运也同样是罕逢对手，难得中了一次老虎机竟然连自己都会怀疑这是不好的兆头，可见纲手大人以往的赌博生涯是何等的凄惨不堪回首了。这么多年赌过来输过去的，她老人家自己还是个自由之身真不能不说是个异数呢，当然除了易容躲债这样的小儿科手段外肯定不排除有暴力逃债的可能，一个一拳能够轰塌一堵墙的怪力女你说她不会扁人谁信啊，尤其是她经常会输得倾家荡产。纲手大人没有沦落到拦路强抢或者打闷棍走千家的地步已经是为整个社会的安定团结做出杰出贡献了，更何况她还数十年如一日的为拉动经济增长作出了坚持不懈地努力……

本来打算在最后还要说说岸本齐史的，但是转念一想标题用的是漫谈火影之忍者，而不是《火影忍者》之作者，遂作罢。可惜啊，岸本是个很有趣的人，大家看单行本的时候一定要注意看他的自述哦，比如小时候不小心踩进牛便便堆里被定住……很有创意的遭遇哦。岸本齐史，是一个货真价实的由内到外都很有趣的人，谢谢您赐予我们这么精彩的漫画，我们会永远缅怀您的（对着天上的流星碎碎念）……

难搞的编辑吉祥天反复跟我强调一定要写得搞笑些，千万别让读者咧嘴哭什么的，可就我这么低下的水平，还能咋办啊？现学习现用功也抱不住佛脚了，只好努力讲点冷笑话喽，读者们要是觉得我可怜就施舍点友情的赞扬吧，这样有了努力跟友情，胜利肯定就不会远了……唔唔，好冷。





为动漫痴狂的CHRY

与大多数80年代的人一样，这也是个喜欢动漫喜欢Cosplay的新新人类，有所不同是，她将全部的狂热都灌注于动漫上。CHRY，生平最爱三样：画画、圣斗士、Cosplay！从广州美术学院毕业后开始给动漫杂志画插画的家里蹲生涯，偶尔幸福地画画圣斗士同人，然后用赚来的钱全身心投入到Cosplay世界去，简直是围着动漫这颗星球不停旋转的行星，从她的作品中，我们可以感受到她对动漫由衷的爱。即使因为太过投入不被周围人所理解，但能一直坚持自己喜欢的事情，那种发自内心的满足感是任何事都无可替代的。不要觉得新新人类就会思想怪异很难沟通，其实CHRY是个非常可爱又谦虚努力的小女生哦！

cos最爱的瞬

笔名：CHRY（来由是菊花的英文Chrysanthemum）
籍贯：广州
星座：处女座
毕业院校：广州美术学院服装设计系
个人网站：http://www.abbeybc.com

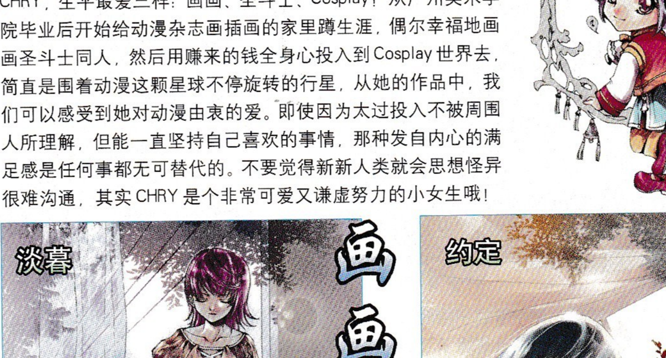




画喜欢的沙加

画最爱的瞬

画画痴迷症



▲女生收到了男生送来的糖果，但是她还没喜欢上他，在吃这些糖的时候，她会是怎样的心情？

祝：
正在看《游戏城寨》的各位
万事如意 财源广进
by Chry 2006.4.

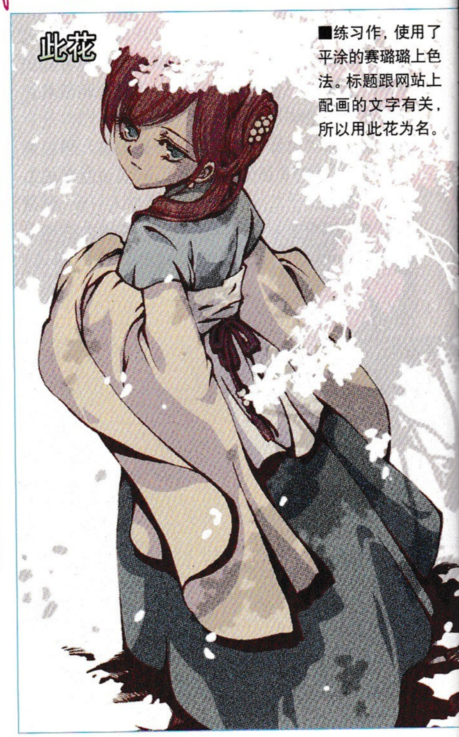


▲男女主角在医院约定的情景，因为男主角坚强又温柔，所以给他画我最喜欢的绿色头发。





◀▲网站的看版人物，以前也画过它，我已经把它当成看版娘了。她坐在熟悉的桥上，黄昏、古朴的景色、光线的散射，我很喜欢经历过风霜历史的东西，所以这张画得很拼命。



■练习作，使用了平涂的赛璐璐上色法。标题跟网站上配画的文字有关，所以用此花为名。

Cosplay痴迷症



阿波罗古希腊版（《星座宫神话》）



Shinya
（日本视觉系乐团Dir en grey）



蓝华（《水星领航员》）



IZAM
（日本视觉系乐团Shazna）

Cosplay心得

其实认真想想看，Cosplay真是一件很令人短命的事情呢——工作都已经很忙碌了，好不容易有个睡觉的时间，还满城跑收集制作材料、通宵达旦缝衣服、做道具和布景导致手上伤痕累累、还要找跟原作贴近的拍摄外景、拍的时候爬高爬低险象环生（这么危险的事好孩子可不要模仿啊！）……但为何还要继续呢？这已经不算是娱乐了吧？我自己都觉得不能理解……可能就是因为一直喜欢着那些动漫世界的人吧。我只是想和他们接近些，想告诉他们"我一直很喜欢你"。

阿波罗现代转生版（《星座宫神话》）

超Q小访问

吉祥天：为什么如此热爱《圣斗士星矢》？

CHRY：这是神的指引（吉祥天：……）！早在小学四年级，就接触到了这部神作，从此将爱意埋藏在内心深处，直到13年后播映《圣斗士星矢 冥王篇》时才不可抑止地爆发出来！

吉祥天：在圣斗士里面最喜欢谁？

CHRY：我一直不想说他的名字，因为太喜欢了舍不得说出来，有着温柔的性格和坚定的信念，他就是仙女座青铜圣斗士瞬。

吉祥天：那为什么你画的同人画却以沙加居多呢？这叫花心吧？

CHRY：人不是总有那种怪癖吗？就是最爱的东西都是收藏在内心深处，自己一个人独享（吉祥天：瞧瞧！这才是真正的狂热！），那就只好把第二喜欢的拿出来现了！而且说花心是不对的，是博爱……

吉祥天：开始画画的原因是？

CHRY：读幼儿园的时候，下午有游戏时间，但玩具给其他小朋友抢光了，只好画画解闷，每日都如此。（吉祥天：原来是这么悲惨的原因……）

吉祥天：为什么想起做一个自己的网站呢？还做得那么精致？

CHRY：我只是想告诉世界，有我这样一个人在这里。

吉祥天：Cosplay和画画有什么联系吗？

CHRY：对我来说cos一个角色跟画这个角色的同人是一样的，只不过对自己喜欢的事物用了不同的表达手法。

吉祥天：你觉得自己是Cosplay行家吗？

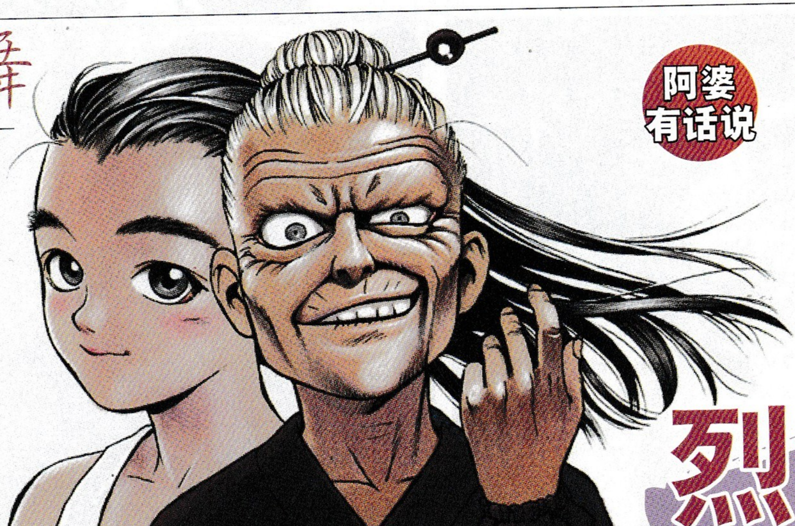
CHRY：自己说自己是行家的话，会笑死人的啊……

吉祥天：除了画画和Cosplay之外的爱好有哪些？

CHRY：半夜写诗，逛小巷，逐家逐户勾引兼偷拍别人家里养的猫。



沙加（《圣斗士星矢》）



阿婆有话说

有很多读者对本栏目有些摸不清楚，有些读者则完全看不明白，这里做个解释，烈舞阿婆来自于"levelup"的中文谐音，这里的很多内容都是与我们的网站和论坛息息相关的，就当这儿是levelup的外延吧！也欢迎还没有在论坛注册的读者们来bbs.levelup.cn看看，它会带给你很多乐趣的。从本期开始本栏目扩版增加到三页，以后这里会有更多与网站互动的小栏目，敬请期待！当然，如果你有什么好的建议和点子，也不要忘了提哦！来看看这段时间网站有哪些精彩内容吧！

烈舞阿婆

阿婆报道 事件 欢迎来到烈舞阿婆家私城！

如今的灌水现象已经愈演愈烈，水帖多，回帖不看帖者更多。这不，随随便便一个帖子都能卖起家具。



一楼：沙发

二楼：板凳

三楼：椅子

……

……

而且此种现象在猪笼城寨尤为多见

相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=12



阿婆点评 卖家具赚点钱是好的，但可不能水份太足哦。

阿婆报道 事件 【醒目】UCG小编雨滴MM全身照

[楼主：路西法圣代]我是雨滴她男朋友的哥哥的女朋友的弟弟的父亲的远房表叔的阿姨的老公的大学同学的留学朋友的舅舅的二奶的日本姐姐的中国笔友，所以有一两张雨滴的大头贴是正常地，不知道偶们可爱的小雨滴会不会逛猪笼，未经许可偷发，如有人伸张正义，马上自黑。



相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=201208



阿婆点评 看了一下发帖日期——4月1日……楼主可以去凉快凉快了。

阿婆报道 活动 1. levelup.cn论坛第三次官方门派申请

[楼主：方寸]levelup.cn自2005年9月9日开放门派功能以来受到了广大网友的好评，门派系统的建立给论坛上有各个爱好的人提供了一个扎堆的机会，也方便了交流。鳄鱼帮、素装女王さま、基迈拉部队、LU城管大队、BL帮、护庭十三番等等都已经名声喝喝。论坛门派现已有29个之多，在广大网友的强烈要求下，官方开设第三批门派申请，欢迎更多的门派加入进来！



相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=206227

阿婆点评 这可不是要你组织邪恶的黑暗势力哦，门派功能还是很有乐趣的，让你更容易找到志同道合的朋友，都来努力建立自己的门派吧！

阿婆报道 续报 2. levelup一周年征文活动汇总

[楼主：czk11]在一周年征文活动中，大家创作的热情之高可谓空前绝后，其中涌现出不少佳文妙语，《为期一年的RPG》、《我的成长，LU的见证》、《真水无痕》、《水在我楼上的兄弟》、《莱维尔昂普物语！》、《春意阑珊一年祭》、《大概366》等等……这里面包含着大家对levelup深厚的感情和希望，感谢你们对论坛的支持。在此选登网友普渡众神花的《一起奔向LU吧……》其中的一段：



在LU形形色色的ID中，让我留下深刻的印象，除了那句"哎！缘分呐"之外，也是各位在网络上展露个性吸引着我，从很多人的言行中，我有时候看见自己的不足，又有时候感受到了来自于网络的关怀，觉得LU像是一个家，一个可以寄心的地方。大家身居各地（文内很多没有提及的朋友，你们应该知道你们是活在花某的心中地，光环绕啊绕），大家在年龄或者职业，性格上有着这样那样的差异，但因为游戏，因为LU，大家能在此相聚，获得了心灵上的满足（在步入社会后，能与人坦心的交流，是多么恰意的事情），除了缘分之外，很难用别的词来替代……

更多的周年征文已经汇总在帖子里，欢迎选点阅度。

相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=199676



阿婆点评 在本期的特稿栏目中也选登了几篇不错的征文稿件，一起来欣赏、回忆我们的一周年历程吧！



阿婆看好你

本期**论坛之星**

xinghai

个人简介

xinghai，自称天神，LOLI控，结合了老一辈图王的思想，成为论坛新一代图王。经常发布游戏养眼图片，桌面和同人画集。现在开始写恋爱游戏心得。某种意义上成为了广大网友心灵支柱。其“xinghai推举CG（游戏图片）”已经成为论坛一大亮点，深受广大网友的喜爱。xinghai的名言：“万物皆下品 惟有LOLI高”。

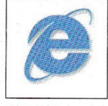
性别 **酷哥** 星座 **白羊座**

头衔 **LOLI の神**

签名

LOLI の神

阿婆报道 推荐 3. 北方网通用户的福音 网页浏览加速器



[楼主：八神]寒假一回到老家就想来LU看看，进主页>进论坛>登陆>跟一贴，一共用了五分钟多。顿时感受到了北方网通用户的无奈。后来偶然发现一浏览加速软件，使用后原本几十秒才能打开的页面瞬间就打开了（不到两秒），不敢独享，速找人测试，测试结果如下：

ID	网络状况	使用结果
刘皇叔	天津网通	能用
OOXX	北京网通	能用
八神	河南网通	能用
小牟	哈尔滨网通	无效
八神	武汉电信	无效
Miyabi_	河北秦皇岛	能用
吹破天	河北	能用

相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=188309



访问速度太慢的确成为一部分网通用户的困扰，尽管这个软件并不能保证十全十美，也还是先请试一下，以解燃眉之急，相信网站也会很快解决这个问题的。

阿婆报道 活动 4. 急急如律令，《传说》专区资料补完计划

[楼主：エミリオ]由于levelup的《传说》系列专区开设比较晚，所以在《神话传说》之前几作的研究和攻略实在是太少了，近期整理目录的时候才发现……这里号召大家多写点前几作的研究，文章类型自便，内容：关于游戏的研究，剧情小说，流程等等都可以，必须为原创，奖励内容多种多样，依文章质量而定，欢迎各位的参与。

相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=22&ID=192476



在此帮水雷小小广告一下，祝《传说》专区的资料早日补完。

阿婆交友栏！

ID 天使铃兰
年龄 18
爱好 游戏，文学，艺术，音乐，足球
自我介绍：没有介绍就是最好的介绍。
出没区域：音乐区滨崎步的专帖，原创区，猪笼城寨

ID 绝世魅力男
年龄 22
爱好 游戏，电影，音乐，读书，篮球，上网
自我介绍：我热爱游戏，但游戏不是我的惟一！
出没区域：POP专区

ID 只说一点点
年龄 20
爱好 音乐，游戏，漫画，动画
自我介绍：讨厌白痴的人，其实我很想问一下这世界为什么那么多白痴？
出没区域：猪笼城寨，GBA掌机区

ID songkai123
年龄 17
爱好 游戏，足球，素描
自我介绍：没什么好介绍的，喜欢FF和洛克人的朋友可以加我QQ或签名里的群
出没地区：LU全区，大部分在FF区

ID 最终幻想
年龄 22
爱好 游戏，音乐，篮球
自我介绍：反正无聊，混个脸熟先
出没区域：笼城寨，PSP区

ID 飞奔的蜗牛
年龄 15
爱好 游戏，音乐
自我介绍：深圳人，任饭，索饭，微饭……曾为NDS瘦了5斤，喜欢游戏的加我QQ：386802371
出没区域：猪笼城寨

ID CHN_WinLost
年龄 21
爱好 计算机网络（我是说技术方面），魔兽3、PC-G，TV-G
自我介绍：本人素W3选手，对PC-G有研究。突然很想学鬼冢的自我介绍。我叫小常，21岁，男，未婚，请多指教
出没区域：猪笼城寨，WAF队论坛

ID zhaohuabin
年龄 20
爱好 足球，游戏，电影，音乐
自我介绍：没什么好介绍的
出没区域：猪笼城寨和WE区

ID BOBXU
年龄 21
爱好 游戏，修理，股票，电脑
自我介绍：乐与助人，这就是我的优点。
出没区域：LU全区（以NDS区为主，毕竟是我的地盘嘛）

ID 庵
年龄 20
兴趣 游戏，论坛版聊，交友
自我介绍：八神一死我就出现了
出没地区：猪笼城寨

ID 天蓝色
年龄 20刚出头
爱好 ACG，音乐，电影，篮球，足球，KUSO
自我介绍：学生，祖国的花朵，优秀的青年，我人还不错，除了长的帅点以外，也没什么缺点了……
出没区域：猪笼城寨，自己的博客

ID 恶魔的召唤
年龄 16
爱好 玩游戏，睡觉
自我介绍：一位游戏爱好者
出没区域：UT工作区，NDS、GBA讨论区

烈舞阿婆 阿婆考考你



猜猜以上四个黑影是什么游戏的哪个角色？答案下期公布！

上期答案

索尼克（索尼克）、沃尔格（光明之泪）、结成晶（VF）、大神一郎（樱大战）

你猜对了吗？

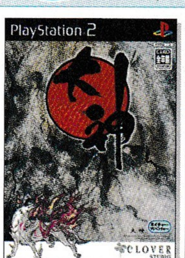
阿婆预告

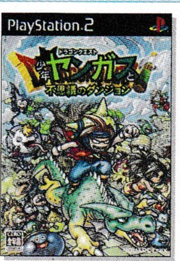




在这次改版中，电玩商城将会调整首页栏目，店铺页面也增加分类搜索功能，这样会更加方便玩家选择购物。

阿婆预告 最新游戏专区即将开设！





《勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫》和《大神》马上就要推出了，届时bbs.levelup.cn将会开设这两个游戏的讨论专区，大量详细的攻略、研究都会在其间产生，欢迎大家来到专区交流攻关心得！

烈舞 阿婆

阿婆访谈

论坛逛一逛，次世代主机拿到手

Xbox360获得者采访实录

自levelup开始贡献度奖励的活动以后，就不断地收到各种热门游戏攻略、心得的投稿，其中也不乏精彩优秀的攻略，投稿者们通过积累，就可以不断增长网站贡献度（EXP），从而提升自己在网站英雄榜上的名次。本期采访的对象就是网站英雄榜的状元和榜眼——真无双の乱舞及シユウジ（被人称为西游记），这两位同学通过自己的努力终于获得了网站的最高奖励——Xbox360一台，以下是对他们二人的简单采访。

阿婆：恭喜二位了！获得了本站的最高奖品。

真无双の乱舞：呵呵，谢谢。

シユウジ：……

阿婆：有别于抽奖，这个可是二位通过自己的努力得到的啊，真是不容易呢！

真无双の乱舞：呵呵，过奖过奖。

シユウジ：……

阿婆：怎么？小西游同学这还不满意吗？360耶。

シユウジ：……我可不可以换成NDS？

阿婆：为什么你会有这种奇怪的想法？

シユウジ：游戏太贵，没钱买，如果考虑再送一张《摔角玫瑰XX》的话—_—哼哼……

阿婆：……

真无双の乱舞：凸。

阿婆：凸得好。

シユウジ：——

阿婆：呵呵，其实二位获赠X360之后，贡献度积分是不会消失的，二位如果还继续投稿的话，也许还能在赚到游戏哟。

真无双の乱舞：真……真的？（作猥琐样）

阿婆：那还有假。

真无双の乱舞：放心吧！我会继续写下去的，其实到最后创作攻略已经成为我的一大爱好了，又不是真冲着奖励去的，不奖我也无所谓。

阿婆：呵呵，是么，那就不送了。

シユウジ：……

真无双の乱舞：不……不要啊……我还打算做《九十九夜》的攻略呢！

シユウジ：——

阿婆：——

阿婆：呵呵，我开个玩笑，瞧把你吓的。小西游呢？获奖后有想说什么吗？

シユウジ：……我可没说不要，千万要送我啊！

……

阿婆：——谢谢二位能接受采访，我们已经通过主页的电玩商城用支付宝购买了X360主机套装，这几天就会给你们寄去。（以后的奖品也会通过电玩商城购买）

真无双の乱舞＆シユウジ：谢谢阿婆！

本次采访到此结束，下一个获奖者会是你吗？努力吧！如果有什么疑问可以来这个地址查询哦！

http://www.levelup.cn/hero.asp

{咒语}让暗恋你的人在10日内向你告白！

[楼主 jack] 最早源于埃及密室，据说是埃及女王可蓬（keyhjpon）召集埃及巫师创作的，目的是让相爱的人一生不会分开，让暗恋你的人在10日内向你告白。

咒语内容：huakjshjakibisjajsluoqisbanwaj

埃及原文



中文翻译：**花是必罗帮**

你只需在回帖中输入花是必罗帮咒语就会生效！如果你不回贴，你的生活也不会发生变化，但是不回贴的人，我还是要祝愿你们幸福快乐。

回帖



sakuragi1005　花是必罗帮
yuki123　花是必罗帮
小葱葱砍月　花是必罗帮
望月蚂蚁　花是必罗帮
andy886　花是必罗帮
xpower　花是必罗帮，花是必罗帮，
花是必罗帮，花是必罗帮
……

不用问了，后面的楼层全部为花是必罗帮……

论坛签名秀

论坛签名是一门学问，签名直接反映它的主人的个性，来看看他们有哪些千奇百怪的签名吧！

奇谈怪论

machongchao

家穷人丑，一米四九。小学文化，农村户口。破屋三间，薄田一亩。冷锅热灶，老婆没有。一年四季，药不离口，今日上网，广征女友，革命路上，并肩携手……

雪泥

男人会为女人做一切疯狂的事，女人会做一切事让男人为她疯狂。

These foolish things...

“我曾经有一颗晶莹剔透的心。”怪物说。“那么现在，谁收碎玻璃？”

为什么人一多场面就浅薄。孤独才能令人深刻。

WSWJ

以下内容没有人可以浏览

ID 麻雀

我是拯救世界的超人当你遇到危险的时候请高呼我的名字

jilingzlliuyue

灌水坞里灌水庵，灌水庵里灌水仙；
灌水仙人灌水帖，又用水帖换金钱。
清醒只在猪笼坐，困后便在桌上眠；
半醒半梦日复日，灌来灌去年复年。
别人笑我忒疯癫，我笑他人看不穿；
不见原创文章处，无水无帖无笑颜。

绝世魅力男

绝对英杰
世上难寻
魅力无限
力能扛鼎
男中豪杰

玻璃人

身高：181
理财指数：50
体贴指数：100
成熟指数：不好说，说不好，不说好……
爱情格言：为美女生，为美女死，为美女奋斗终生，因美女疯，因美女狂，最后死在美女床上。

天方

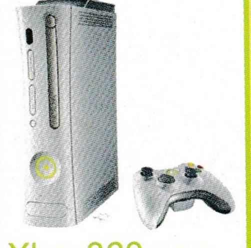
北京2008奥运开幕之日，就是我购入PS3之时



中国战神

楼主是一番好意，他发这帖子
主要是让大家开心。但是帖子本身的
快慢没有赶上时代的步伐，这也不全怪他
回帖的同学还请克制，不要有太多不满和
火气。其实只要记得没事的时候老来，每个
星期都坚持在坛子里灌灌水就好了，请努力
吧！^—^

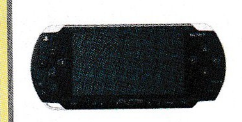
《levelup 游戏城寨》Level 1 印花抽奖 中奖名单公布啦！



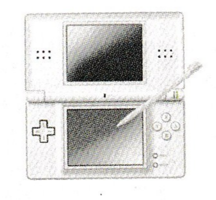
Xbox360 获得者
李昂
北京市朝阳区



PS2 获得者
辛一
锦州市凌河区



PSP 获得者
沈宏云
上海市普陀区



NDS 获得者
陈楠
广州市天河区

本次活动礼品将从levelup电玩商城集成支付宝功能的商家处采购，并由商家直接提供给中奖者，请中奖者收到奖品时认真检查后再签收。

另外请中奖者从速联系《游戏城寨》编辑组（0931-4863066），以便奖品能够尽快发放。

歌词赏析

Glorious' 演唱：爱内里菜



Glorious　力のすべてをぶつけて
Glorious　泪を流すなら　wo wo wow
Glorious　愿った未来は　必ず君を待ってる　For You

君が伤を抱え　一人孤独の中　战うときには
そっと息を止めて　热い思いをこめ　祈りささげたい

Touch Your Heart　いつもここにいる
Touch Your Tears　支えになりたい

あの日の强い言叶　必ず愿い叶えると信じ拔く

Glorious　力のすべてをぶつけて
Glorious　泪を流すなら　wo wo wow
Glorious　愿った未来は　必ず君を待ってる　For You

Glorious　汚れぬ圣なる光が
Glorious　勇气にふりそそげ　wo wo wow
Glorious　决めたよう望むように君が
闻いてほしい　GLORY GATE
知っているよ　决して弱音吐いたりしない　そんな君だから
ねぇお愿い　だめなときは　手のぬくもり　确かめにきてねFeel My Heart　心そばにいる
Heal Your Tears　一人じゃないから

揺るがず君を思う心　覚えててね　ずっとここで　守り拔く

Glorious　何かを知るほど背负って
Glorious　どうしようもなくなって　wo wo wow
Glorious　だけども超えてくためには
シンプルでいいんだよね　Try Again
Glorious　汚れぬ圣なる光が
Glorious　勇气にふりそそげ　wo wo wow
Glorious　まっすぐ颜上げて君の
明日を迎えて　GLORY GATE

Ah aaa　悲しみのエピソードに　くやしさぶつけて
さあ　つかもう奇迹のカケラ

Glorious　仆らは谁でもそうだよ
Glorious　守ってみせたい　wo wo wow
Glorious　爱する大事な人をね
ただどこまでも　Forever

Glorious　汚れぬ圣なる光が
Glorious　勇气にふりそそげ　wo wo wow
Glorious　重なる力を信じて
开いて欲しい　GLORY GATE

levelup音乐台曲目

01 Glorious（《王牌机师 A.C.E 异世纪传说 2》主题曲）
02 Your Color（《九十九夜》主题曲）
03 VS（《风雨传说》主题曲）
04 Broken Skies（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
05 Zero（《皇牌空战 零 贝尔肯战役》BGM）
06 And I Love You So（欧美流行推荐）
07 Period（日韩流行推荐）
08 半球（网友点播）
09 莎花（网友点播）
10 旺达的眼泪（佳文选读）
11 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）
12 Love needing（仓木麻衣演唱）

中文翻译

Glorious 冲撞一切的力量
Glorious 如果流眼泪的话 wo wo wow
Glorious 所愿的未来 一定会等待着你

在你抱着伤痕 一个人孤独地战斗的时候
停住呼吸 我想热情地祈祷

Touch Your Heart 我一直在这里
Touch Your Heart 想成为你的支柱

那一天说过的坚强的话 相信一定能许愿

Glorious 冲撞一切的力量
Glorious 如果流眼泪的话 wo wo wow
Glorious 所愿的未来 一定会等待着你

Glorious 纯洁的神圣之光
Glorious 注入在勇气中 wo wo wow
Glorious 就按照你决定那样你所愿那样
希望你能听得到 GLORY GATE

我知道你决不会说出软弱的话
如果你觉得做不到 那就到我这来感受我手的温暖
Feel My Heart 心在我身边
Feel My Heart 因为不是一个人

请你记住我一直在思念着你 会一直在这里守候

Glorious 随着更多的认识 同时也背负着很多
Glorious 不知道改怎么办 wo wo wow
Glorious 但是为了超越
Glorious 可以更 simple Try Again

Glorious 纯洁的神圣之光
Glorious 注入在勇气中 wo wo wow
Glorious 抬起头
去迎接你的未来 GLORY GATE

Ah aaa 向悲伤的故事 碰撞愤慨
让我们去夺得奇迹吧

Glorious 我们都是这样
Glorious 一直守护你
Glorious 我亲爱的重要的你
永远地 Forever

Glorious 纯洁的神圣之光
Glorious 注入在勇气中 wo wo wow
Glorious 就按照你决定那样你所愿那样
希望你能听得到 GLORY GATE

对白赏析

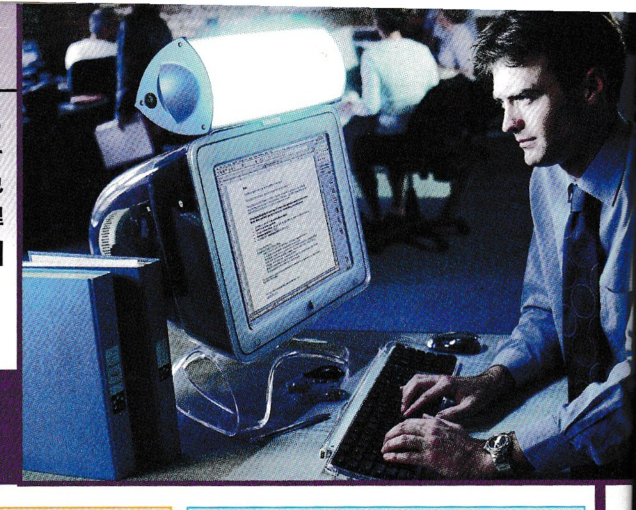
（请结合音乐台的CD欣赏）

ヴァン：何（なに）やってんだよ？
梵： 你在干什么？
ヴァン：これ　バルフレアの飞空挺（ひくうてい）だぞ.
梵： 这里可是巴尔弗雷的飞空艇啊。
アーシェ："晓（あかつき）の断片（だんぺん）"を取（と）りに行（い）くの，もうひとつの王家（おうけ）の证（あかし）.在处（ありか）は知（し）ってるから，飞空挺（ひくうてい）は後（あと）で返（かえ）すわ.
艾雪： 我要去取回另一个王族的证明"晓之断片"，我已经得知它的所在地了，至于飞空艇，我办完事后就会还回来。
ヴァン：なんだよソレ！
梵： 那是怎么一回事呀！
アーシェ：私（わたし）がやらなきゃいけないのよ！死（し）んでいった者（もの）たちのためにも！なのに隐（かく）れていろなんて！ひとりで战（たたか）う觉悟（かくご）はあるわ.
艾雪： 我一定要去做这件事！为了那些死去的人民！即使要我去躲躲藏藏什么的我都不介意！我已经有一个人战斗下去的觉悟了。
ヴァン：ひとりってバッシュは！だいたい人（ひと）の飞空挺（ひくうてい）を胜手（かって）に，王女（おうじょ）のくせになんだよ　お前（まえ）！
梵： 一个人……那么巴修呢！而且还随便把别人的飞空艇……这是一个公主所为的吗，你！
アーシェ："お前（まえ）"はやめて！
艾雪： 不要用"你"（非敬语）来称呼我！
それぐらいにしなさい　殿下（でんか）.
请殿下适可而止。（昂多鲁的声音）
バルフレア：なんてな　惊（おどろ）いたろ？仕事（しごと）がらこういうのがあると，何（なに）かと便利（べんり）でね.
巴尔弗雷： 怎么样，吓了一跳吧？有了这种东西（变声器）之后，今后的工作可是要方便多了。
"お前（まえ）"はやめて.
不要用"你"（非敬语）来称呼我。（艾雪的声音）
バルフレア：侯爵（こうしゃく）に引（ひ）き渡（わた）す.
巴尔弗雷： 我去把刚才的录音交给候爵吧。
アーシェ：待（ま）ってください！
艾雪： 请等一下！
バルフレア：その方（ほう）があんたのためだ.
巴尔弗雷： 我也是为了你好。
アーシェ：では诱拐（ゆうかい）してください！あなた空贼（くうぞく）なんでしょ？盗（ぬす）んでください！私（わたし）を　ここから！
艾雪： 那么……请你把我拐走吧！你是空贼来的吧！？请你把我从这里拐走吧！
バルフレア：オレに何（なん）の得（とく）がある？
巴尔弗雷： 我会得到什么好处吗？
アーシェ：霸王（はおう）の财宝（ざいほう），"晓（あかつき）の断片（だんぺん）"があるのは，レイスウォール王（おう）の墓所（ぼしょ）なんです.
艾雪： 你可以得到霸王的财宝。"晓之断片"就是在雷斯沃尔王墓里面。
バルフレア：あのレイスウォールか？
巴尔弗雷： 嘘（口哨），是那个雷斯沃尔吗？
バッシュ：そしてきみにかかる赏金（しょうきん）も跳（は）ね上がる，何（なに）しろ王族（おうぞく）の诱拐（ゆうかい）となれば重罪（じゅうざい）だ.
巴修： 而且通缉你的赏金也会猛涨，无论怎么说诱拐王族成员都会被判为重罪吧。
バルフレア：煽（あお）った家来（けらい）も同罪（どうざい）だろうな.
巴尔弗雷： 煽动别人去犯罪的王族家臣也是共犯吧。
バッシュ：ウォースラに代わり同行（どうこう）します.
巴修： 殿下，我来代替沃斯拉跟你一起去。
フラン：ヴァンたちはどうするの？
芙兰： 梵和潘尼罗怎么办？
ヴァン：行（い）くよ　行（い）くって！こんなとこに置（お）いてくなよ！
梵： 我也去！你们别想把我留在这里！
パンネロ：じゃ私（わたし）も！ひとりはもういや！
潘尼罗： 那么我也去！我不想再独自一个了。
ヴァン：わかった.
梵： 明白了。
フラン：决（き）まりね，侯爵（こうしゃく）に气（き）づかれる前（まえ）に发（た）ちましょう，诱拐犯（ゆうかいはん）らしくね.
芙兰： 大家都已经决定好了。那么在被候爵发现之前出发吧，我们可要像个诱拐犯啊。

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

每个人一生下来就不是十全十美的，总是会有一些人格障碍的存在，可是你容易有怎样的人格障碍呢？做个测验，帮你找到答案，也提供一些简易的排除方法。也许你的症状只是轻微不严重，但适时做排除，也可以让自我的心理更健康。如果真的很严重，还是必须请教专业的心理医生做长期追踪治疗。（转自维纳斯心理测验）

楼主 拜金男王



你容易有怎样的人格障碍？

你平常的作息是否十分不正常？

很正常，因为工作或上课的关系 1分
不是很正常，早上需要闹钟叫醒 3分
非常不正常，睡觉时间常常颠倒 5分

在朋友面前你是否常过度吹嘘自己的能力？

不多，让别人慢慢来了解自己 1分
在有好感的人面前可能就会这样 3分
常常会这样，也不知道怎么才改得了 5分



你是否平时有暴饮暴食的习惯？

很少，三餐还算规律 1分
不会，不过三餐时间有时不固定 3分
会，看完饭馆就会想大吃一顿 5分

你喜不喜欢被人约束的感觉？

还好，只要合理都可以接受 1分
不喜欢，可能会想反抗 3分
不喜欢，可能直接撕破脸走人 5分

跟朋友相处你常有怎样的困扰？

朋友很少，大家对我好像也不怎么友善 1分
很难有知心朋友可以倾吐心事 3分
感觉在团体中都是自己配合别人 5分

看到朋友在一旁议论纷纷，你会有怎样的反应？

应该不关我的事吧？！不管他 1分
很好奇，会凑过去了解状况 3分
会不会是在讲我的坏话？ 5分

最受不了什么类型的朋友？

自私自利，一毛不拔的朋友 1分
死不认错，又爱推卸责任的朋友 3分
情绪相当不稳定的朋友 5分

遇到有好感的人，你通常会有怎样的反应？

跟踪他，调查他的一切 1分
制造巧合偶遇，增加见面的机会 3分
会在心理幻想他／她是自己的男／女朋友 5分

假如已经有了另一半，允不允许自己有出轨的可能？

可能，保留自己谈恋爱交朋友的权利 1分
会去认识他，做做朋友应该没关系 3分
只可能心动，绝不可能有任何发展 5分

想到什么会令你最控制不住自己的情绪？

工作或课业上的压力 1分
人际关系产生的压力 3分
感情问题产生的压力 5分

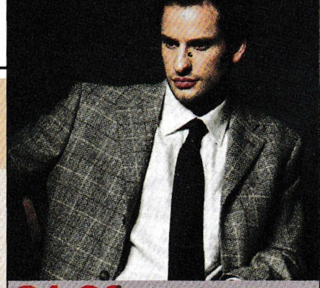
诊断分析

20分 你容易有“反现状人格”

反现状人格特质的人很容易对现状产生不满，生活中难免的小摩擦或是不如意都会让你抱怨连连，仿佛全世界都对不起你一样。感觉“处处碰壁”的你很容易情绪不稳定，你也很难克制自己一时的冲动，也很难有热忱长期去从事同一件工作。

建议：当有不如意时，就适时换个环境，转换并缓合一下起伏的心情。





21-30分 你容易有“边缘性人格”

边缘性人格特质的人好恶相当明显，对喜欢的人或事物可以紧抓着死缠不放，对不喜欢的人或事物，则是极端厌恶，甚至展开毁灭性报复。尤其如果自己得不到的东西，更可能由爱生恨，想尽办法去毁了他。所以你也是情杀事件的高危险群。

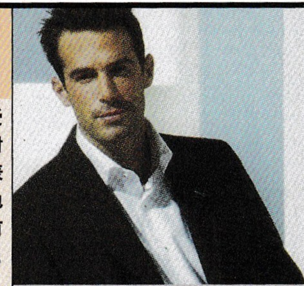
建议：感觉自己想法和旁人迥异时，记得静下心来，思考并询问对方为何如此做。

31-40分 你容易有“戏剧性人格”

戏剧性人格特质型的人喜欢享受掌声，害怕寂寞，也非常在意旁人对你的意见想法。你喜欢尽所能地去表现自己，也喜欢站在领导地位，对他人有支配欲，容易对人颐指气使。有时过于依赖自己的想法去左右周遭，常得罪朋友而不自知。

建议：充实自我的专业技能，自可相得益彰，旁人对你也可由衷地心服口服。





40分以上 你容易有“自恋性人格”

自恋性人格特质的人非常以自我为中心，旁人甚至包括情人都只算是红花绿叶，你的陪衬点缀，很难有对等关系的存在。在自我优越感的意识作祟下，讲话自然高姿态，对任何东西都喜欢指指点点，也无法忍受旁人出现对你权威的挑战。

建议：自恋无可厚非，可以多点自我解嘲式的幽默。记得尊重他人才会双赢。



楼主 淫中皇

星座+灵数=你最隐秘的一面

星座加上灵数又会迸出什么样的新火花呢？你的灵数个性将告诉你最秘密的潜在性格哦！

生命灵数算法：

例：生日是 1980 年 8 月 16 日

他的生命灵数就是 1+9+8+0+8+1+6=33　3+3=6

白羊座 Aries 3月21日–4月19日

1. 你是个主观很强的人，只想着自己想做的事。
2. 你会在意别人看你的眼光，个性比较害羞一点。
3. 喜欢表达自己的想法，但也要多听听别人的意见哦！
4. 你对未来很关心，很少胡思乱想，会脚踏实地的努力。
5. 最爱玩的白羊非你莫属，尤其喜欢到处去凑热闹。
6. 你很固执哦！尤其是感情层面，而且非常的主观。
7. 对于自己觉得有理的地方非常坚持，不听别人的意见。
8. 很重视实际层面的成就，在学习和工作上会很努力。
9. 你是较不切实际的人，不过你的热情可将不可能变可能。

狮子座 Leo 7月23日–8月22日

1. 你是狮子座中最为自我的，但可能因此造成人际问题。
2. 别人的肯定对你来说非常重要，可能因此而失去自我。
3. 你是狮子座中最爱表现自己的，通常是人际关系中的佼佼者。
4. 你是只固执的狮子，而且在行动上比较缺乏冒险犯难的精神。
5. 狮子中最热爱自由的就是你啦！一般来说你们是相当大方的。
6. 你是狮子座中比较龟毛的，尤其是感情的表达上会显得害羞。
7. 你是很会想的狮子座哦！虽然比较主观，但还可以沟通。
8. 你是一个讲究生活品味的人哦！喜欢从容优渥的过日子。
9. 你的热情很容易感动别人，在人群中常是人气很旺的明星哩！

射手座 Sagittarius 11月22日–12月21日

1. 你常常我行我素，一有目标就会很快去执行，行动力很强。
2. 喜欢与别人沟通相处的你，在人际上会得到大家的帮忙。
3. 你是相当有才华的人哦！很能够表现自己在艺术上的才华。
4. 你是射手座中最重视生活规律的，而且也很有自己的想法。
5. 哇！你真是超爱乱跑，一直待在同一个地方会让你很难过。
6. 你是很重视亲情的人哦！在人际交流上也是很有一套的。
7. 你真是想得太多，又有点固执的人，怀疑的心态很强哦！
8. 你很重视自己的成就和外在的表现，喜欢富裕的生活环境。
9. 你是很有理想的人，也是举办活动的高手，受到大家欢迎！

金牛座 Taurus 4月20日–5月20日

1. 你的行动力很强，对事自有一套，做法也不喜欢受干涉。
2. 你重视人际关系，在与别人相处时也比较容易受影响。
3. 你是金牛座中比较灵活的，喜欢发表自己所研究出来的事物。
4. 你是金牛座中最固执的哦！你的想法常常和别人不太一样。
5. 你是一只多才多艺的牛，如果能够定下来会更有成就。
6. 你是最念旧的金牛座，对于自己重视的东西会非常呵护。
7. 你是有叛逆性格的牛牛，不易被别人说服，自有一套想法。
8. 你很重视实际层面的成就，会努力让自己更加的优秀或成功。
9. 你是金牛座中最有梦想的，但是要多学习如何落实在现实中。

处女座 Virgo 8月23日–9月22日

1. 你有点孤僻，常常觉得别人不了解你，要多与别人互动才好。
2. 你会很注重每个人的意见，与别人来往时也是非常诚恳的。
3. 能力颇佳的你，适合担任发言或主持的任务，会胜任愉快哦！
4. 你是处女座中最为龟毛的，尤其容易划地自限，要特别注意。
5. 你是属于比较外向的，容易交到许多朋友，但知心的并不多。
6. 你是非常非常念旧的人哦！尤其是感情上，常常很难割舍。
7. 你的个性比较刚直，不过在与人交往上还是要多体谅别人哦！
8. 你是比较圆滑的人，很了解人际上的交流要如何互动。
9. 对你投入的事情非常的狂热，有时甚至因此而废寝忘食。

摩羯座 Capricorn 12月22日–1月19日

1. 你的自尊心很强哦！会默默地努力让自己有所成就。
2. 你觉得与人交流是件重要的事，另外感情也是生活重心。
3. 只要你多加努力就能展现出自己的才华，会很有成就哦！
4. 你很重视脚踏实地的生活，会努力让自己生活稳定下来。
5. 你是摩羯座中比较开朗的，对一些事比较不会那么忧虑。
6. 感情是你生活平稳的重点，希望经营有未来的感情生活。
7. 你是一个非常聪明的人，但有时会因情绪化而下错判断。
8. 对你来说功成名就吸引力大，会努力成为重要的人物。
9. 你对自己想做的事非常投入，不过有时会忘了实际状况。

双子座 Gemini 5月21日–6月21日

1. 喜欢自由自在的你，对于自己有兴趣的事情都会去钻研哦！
2. 你是最喜欢与别人沟通的双子座，不过很容易受外来的影响。
3. 你真的是双子座中最为多才多艺的，什么东西都是一学就会。
4. 你是比较重视生活规律的人，看来随和但自有一套规则。
5. 喜欢到处乱跑的你真是交友满天下，心性上也比较不稳定。
6. 你是双子中最重视人情味的，尤其重视老朋友之间的感情。
7. 你是双子中最刁钻古怪的，常想些别人都不会想到的问题。
8. 你喜欢享受生活，会特别注重自己的生活品质。
9. 你是双子中最会胡思乱想的，同时也是比较热情的。

天秤座 Libra 9月23日–10月22日

1. 你是天秤中比较独立的，在决定事情时也比较不会犹豫不决。
2. 在天秤中你是最需要别人陪伴的，如果没有伴会感到不安。
3. 你是天秤中最有才华的，在各项艺术领域都有不错的天份。
4. 你是天秤中最为重视实际层面的，也是比较有责任感的哦！
5. 你是喜爱交游的天秤，对感到好玩的事情都不会放过。
6. 感情的顺利与否对你来说非常重要哦！要小心地经营才好。
7. 你是天秤中最喜欢思考的，对许多事都会找出合理的方法。
8. 很重视生活的感觉，不能忍受太差的生活环境，有雅痞倾向。
9. 你许多想法都有些不切实际，而且热情常常无法持久哦！

水瓶座 Aquarius 1月20日–2月18日

1. 你是水瓶座中最自闭的，有时候会显得太过我行我素了些。
2. 你会比较受到别人的影响，但还不会失去自己原本的主张。
3. 你是一只多才多艺的瓶子哩！尤其擅长于表达与沟通哦！
4. 你是水瓶中比较稳定的，会习惯维持某一种生活的方式。
5. 常常让人找不到的就是你这种瓶子啦！朋友也是多不胜数。
6. 你是比较重感情的瓶子，也比较桃花，感情问题会比较多。
7. 你是水瓶中最为理性的，太过聪明的话有时候会不近人情。
8. 你是水瓶中比较重视物质的，会去追求自己所想要的生活。
9. 你的理想非常高远，如果持续努力，成功的机会是很大的。

巨蟹座 Cancer 6月21日–7月22日

1. 你个性上有点自闭哦！不容易真正和别人有好的交流。
2. 会很看重别人的意见，要小心因此丧失自己的意见。
3. 喜欢感情上的表达与沟通，在艺术上会有不错的天份哩！
4. 你是蟹子中比较龟毛的，尤其重视自己生活上的规律。
5. 你不一定喜欢乱跑，但不能受到太多拘束，想自由自在。
6. 你是巨蟹座中最重感情的，尤其在感情世界里很要求完美。
7. 你是巨蟹座中想得最多的，表现出来的模样也颇为固执己见。
8. 你很重视现实上的成就与稳定，会努力让自己的生活更好。
9. 你是巨蟹座中相当热情的，但刚到新的环境会比较害羞。

天蝎座 Scorpio 10月23日–11月21日

1. 你很重视自己的目标，不太理睬身边其他人在做些什么。
2. 你很在乎两人关系上的忠诚，会全心全意地对待另一半。
3. 对于沟通与人际关系是你的专长，总能够得到大家帮助。
4. 你是非常非常固执的，一旦你决定的事就难以改变。
5. 你是蝎子中最开朗的，也是最容易与大家打成一片的。
6. 你是个完美主义者，尤其是非常重视感情方面的经营。
7. 你想的很多，常想到一些别人找不到的问题，非常聪明。
8. 你很重视自己的地社会地位，认为应该得到的就会去争取。
9. 对于你喜欢或相信的事是非常狂热的，但表面上看不出来。

双鱼座 Pieces 2月19日–3月20日

1. 你容易沉溺在自己的世界，忘掉了身边还有别人存在。
2. 你很容易受到别人的引导，而忘记了自己原本的方向哦！
3. 你是天生的艺术家，不过还是要稍为注意一下现实环境。
4. 你是追求稳定生活的双鱼座，不喜欢太过混乱的生活。
5. 你比较没有目标，几乎什么事都会去做做看，但都维持不久。
6. 感情是你最烦恼的事，常常因此而受到打击或挫折。
7. 你想得很多，但是一旦遇到自己的事情就会比较主观。
8. 你是喜欢享受的双鱼座，对于生活上的小事都非常的注意。
9. 你对于某些事都抱着很大的热诚，过度的话会显得特别偏执。





一刀 男，80生人，杂志美术编辑，自幼痴迷漫画、电视游戏。目前是卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。



博客地址 http://blog.levelup.cn/members/yidao/

兄弟，你听我说！

别胡思乱想，好好读书先（美图附送）

[yidao 发表于 2006-4-1 0:00:00]

摘要 小子，甭跟我抬杠，自甘堕落没人救得了你。只要有一点上进心，大学阶段都会让你受益非浅……

最近在Levelup的博客上经常看到一些处于高中阶段的兄弟愤怒声讨目前的学校教育和考试制度的文章。说实在的，看的时候会突然想起当年的自己。高中时本刀基本上也是持类似观点的小愤青，并且在一定程度上，可谓身体力行。但值得庆幸的是，此后数年里，随着个人阅历的增长，本刀对当时的行为和观念有了较为深刻的反思。现在看来，那时的看法实在是幼稚得可怕，于是本打算忙过这段时间后写篇相关文字跟兄弟们探讨一下。没想到，昨天远在家乡上高一的表弟突然告诉我，说打算终止普通高中的学业，自费去学3D图形技术，并满怀信心的想要从事游戏开发。于是，便有了下面的对话：

夏川纯　伊东美咲　吉冈美穗

表弟：哥，你不是在杂志社工作嘛，给我提点建议吧！现在学3D的学校太多了，我都不知道去哪里好。

一刀：兄弟，你听我说。不是哥不支持你，我看吧，这事儿还是缓缓先。起码咱得把高中读完，然后再考虑学专业。

表弟：什么？你这话怎么说得跟我爸似的，你是不是也要让我去考大学啊？

一刀：没错！不过有一种情况例外。

表弟：什么情况？

一刀：在某一领域，你是比尔·盖茨那级别的天才。

表弟：我在自己的电脑上都能用3DMAX做出好多好玩的东西呢！

一刀：……纯技术只是综合能力的一方面，而且是最容易提高的一块儿。拿本教程照猫画虎，谁都能让几个茶壶在天上飞来飞去。我问你，你美术基础如何？别告诉我现在还是小时候那种画只猫却被所有人说是小狗的水平。

表弟：什么啊，现在我再画猫，肯定至少有50%以上的人说不是狗。

一刀：……哥很负责任地告诉你，根据我所了解的情况，相关美术基础不够扎实的前提下去学这些，多数情况只能大概掌握技术方面的皮毛，很难胜任3D制作关键环节的工作。你想成为一个苦力吗？

表弟：那当然不想，但我更不能忍受傻坐在课堂上听老师讲那些无聊的废话，也不想用一次考试来决定自己的命运！

一刀：别激动，兄弟。咱慢慢说，如果我没猜错，你觉得高考制度是一切罪恶的根源是吧？

表弟：对！我们整天起早贪黑地学、参考资料成堆成堆地买，还不都为了过这独木桥？说实在的，哥，我现在觉得自己都快学傻了。

一刀：呵呵，哥是那时候过来的，我也清楚得很。不过，你想过没有，按照目前的实际情况，对于国家和社会来说，有比高考更公正、更高效的人才选拔方式吗？

表弟：这个我没想过，不过貌似最近似乎年年都有高考舞弊案件吧？

一刀：没错，高考舞弊不少，但只要是被发现的，当事人没有不被严肃处理的吧？这说明国家对高考的公正性是在制度层面有强制性保障的，任何人想要作弊，那就只能铤而走险。假设取消高考，改为所谓推荐制度，那么，标准就会变得相当有弹性。具体实施时可能遇到效率问题，同时，模糊的标准，显然将为学术腐败大开了方便之门。

表弟：不过高考分数也不应该是衡量人才素质的唯一标准吧？

一刀：你说的没错！

表弟：那通过学习那些没用的东西所换来的高分数，显然是没有什么含金量的吧？

一刀：呵呵，那你认为学什么才是学有用的东西呢？

表弟：那自然是将来用得到的东西咯！我记得有个说法是，人们在学校时学的东西，只有10%能够真正在将来的人生中用到。所以，我觉得这学啊，不上也罢！

一刀：好你个不上也罢！基础教育都没完成，你就敢出此狂言，看来你哥要好好给你上一课了。

表弟：哼哼，我倒要看看你跟我爸说得有什么不同！

一刀：你知道什么是“游戏达人”吧？

表弟：当然知道，游戏玩得好的人呗！

一刀：那你知道达人为什么游戏玩得好吗？

表弟：……哥，你脑子没事儿吧，这不明摆着的嘛，达人游戏玩得多、新游戏上手快。最重要地是人家有钻研精神！

一刀：说对了一半，想成为达人，有想要变得更高更强的钻研精神固然不可少。但我不知道你注意了没有，但凡达人，一般都不大喜欢对游戏挑三拣四。比如我们在这边撇着嘴说这游戏这个设定不好，那个细节太差的时候，人家早就开始“练”了。

表弟：……我大概知道你要说什么了。

一刀：哈哈！其实，学习和玩游戏一个意思。不管学什么东西，都是在锻炼你的学习能力。包括逻辑思维能力、记忆力、甚至想象力、反应能力以及心理素质等等。

表弟：你这话……还真的有点标新立异，不过很多东西明明学了以后用不上，就跟说某个玩《铁拳3》的达人玩家，闭关5年，练就一身好功夫。结果出山一瞧，嘿，人家都玩上《铁拳5 DR》了，还不是得傻眼？

一刀：那如果我告诉你，现在我手上有本《铁拳5 DR》的官方完全攻略本，《九阴真经》《葵花宝典》那级别的，看了以后能打遍天下无敌手，但你要想得到它，就必须先赢我几盘《铁拳3》，你还觉得当时的闭关修炼是白费时间吗？

表弟：那自然，我知道了。

一刀：小子，跟哥玩狡辩，你还嫩点儿呢！先不说这格斗游戏闭关修炼就是犯傻，咱还谈回学习。假如我们把高考理解成一次RPG游戏的BOSS战，那么之前的准备过程，你去打怪升级也好、满世界找珍惜装备也罢，反正是要把自己的综合能力提升到差不多能跟BOSS过两招的水平。

表弟：哥啊，我算是看出来了，你游戏真的没白玩儿。

一刀：甭打岔，哥开始说正经的了，注意听好，我可就说一遍。

表弟：嗯，我听着呢！

一刀：作为学生，咱们首要的任务是学习，这个在任何国家任何时代都是没有异议的。咱先不管要学的内容到底是什么，如果能在基础教育阶段学好自己的课程，那起码说明你的综合素质是不错的。

表弟：哦，你继续。

一刀：具体来说，首先，你懂得自律，能控制好自己，知道该在什么时候做什么。说得上纲上线一点，也就是说马克思主义哲学没白学，知道抓主要矛盾。

表弟：政治课要让你讲估计也不枯燥了。

一刀：其次，出色完成学习任务，说明你确实适合学校教育，具备了接受高等教育的基本素质。具体来说，包括智力水平、知识水平、学习能力以及心理素质等都已经达到要求了。

表弟：说了半天，你其实一直在论证一个观点，那就是目前我学的东西本身，可能是没用的，但因为学的过程中，我能够提高自己的综合素质，所以你认为学习这一行为本身是有用的。尤其是假如我想要接受高等教育，把目前的学习搞好显得更重要，对吧？

一刀：是这个意思。

表弟：但如果我不打算接受高等教育呢？

一刀：为什么？

表弟：你看现在的那些大学生，生活都糜烂成什么样子了？你过来人，应该很清楚吧？

一刀：大学阶段，学习更多地是靠学生的自主性，这是与我们的人格成长相适应的。你可以选择一天到晚胡混，也可以宿舍、自修室、食堂，三点一线。但不管怎样，这个年龄段是我们逐渐建立并完善自己世界观的时期。如果这个阶段在大学度过，那么你将会在思想上，特别是独立意识方面获得较大提高。

表弟：我天天窝在宿舍里跟人战《CS》也能提高？

一刀：小子，甭跟我抬杠，自甘堕落没人救得了你。只要有一点上进心，大学阶段都会让你受益非浅。另外，跟你提个建议，如果真打算学3D图形方面的东西，我建议你不如报考诸如环境艺术、建筑等专业，从美术基础系统学起，那样才可能真正深入地学到东西。

表弟：……你觉得依我现在的基础，来得及吗？

一刀：没问题，不过要横下一条心，狠下工夫来打基础。

表弟：好，明白了。为了自己的理想，吃点苦怕什么！

一刀：那么你的理想是什么？

表弟：亲手制作出比《DOA4》里的奶牛们还要漂亮的3D美女！

一刀：明白了……不愧是我表弟。总之，那就加油吧！



新作发售表

汇率 2006.04.06

100 美元	800.98 人民币
100 日元	6.8070 人民币
100 欧元	983.52 人民币
100 港币	103.23 人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	世界足球 胜利十一人 10	550
2	大神	381
3	罪恶装备 XX SLASH	152
4	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	128
5	古墓丽影：传奇	148
6	九十九夜	105
7	天诛 暗影	101
8	Mother3	30
9	赏金猎犬	20
10	传说的斯塔菲 4	18

截止 4 月 6 日以前

近期 PS2 游戏推荐

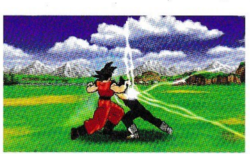
在 4 月 20 日有两款超级可爱的游戏等着你呢！首先让我们跟随《DQ8》中最受玩家喜爱的大叔杨格斯，一起回到他的少年时代闯荡那不可思议的迷宫吧，同时闯迷宫的老手特鲁尼克也会来助阵，各位FANS不要错过哦；再来就是那只可爱的白狗大神，水墨渲染的风格美仑美奂，画笔系统妙趣横生，一定会让你对本作产生浓厚的兴趣！而在4月27日，各位球迷玩家要注意了，《世界足球 胜利十一人 10》来啦！今年不光有精彩的世界杯，还会有更精彩刺激的《WE》等着你，我们不要再做观众，一起参与到这充满热烈激情比赛中来吧！







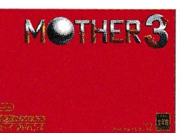
近期 PSP 游戏推荐



PSP 上也可以玩到《龙珠》了！即将在 20 日发售的《龙珠Z 真武道会》是以PS2版《龙珠Z》为基础，并追加PSP 用新系统"Aura burst"，该系统包括有超快速移动"Aura burst Dash"、超·强攻击"Burst smash attack"等变化。游戏中可以使用的角色有18人，并有7种游戏模式。另外在故事模式中还将追加以 1995 年的电影版《龙珠Z 复活的合体　悟空与贝吉塔》为基础的原创剧情。龙珠迷们，还等什么？

近期 GBA 游戏推荐

《Mother3》，这款号称史上最朴素、风格最清新的 RPG 也终于确定了发售日，要在本月 20 日发售了，锅碗瓢盆的大乱斗，拯救地球母亲的使命，就要落在你的头上了！《老娘 3》，我们来了！



近期 X360 游戏推荐



本月 20 日各个机种上都有很多重磅作品呢！这不，在X360公布伊始就受到众多玩家瞩目的《九十九夜》也将在这一天发售了，剑与魔法的奇幻世界背景，面临动乱与末日的世界中，光与暗两阵营各种族间的对立与冲突，出色的战斗系统和不俗的手感，以及那华丽的画面和强大的声优阵容……都使得我们翘首以待！

2006 年 4 月 13 日 –2006 年 5 月 25 日

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
20	**勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫**	**ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン**	**Square Enix**	**RPG**	**6800 日元**
20	蔷薇少女 决斗圆舞曲	ローゼンメイデン ドゥエルヴァルツァ	Taito	AVG	6800 日元
20	黄金骑士 牙狼	黄金骑士 牙狼（GARO）	Bandai	ACT	6800 日元
20	**大神**	**大神**	**Capcom**	**ACT**	**6800 日元**
20	**鬼魂力量 VS 混沌时代**	**スペクトラル VS ジェネレーション**	**Idea Factory**	**FTG**	**6800 日元**
20	热爱射击 ～TRIZEAL～	シューティング ラブ ～TRIZEAL～	Datam Polystar	STG	6800 日元
27	SEGA2500 系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.27 パンツァードラグーン	SEGA	STG	2500 日元
27	山佐数码世界 SP 燃烧吧！功夫淑女	山佐 Digi ワールド SP 燃えよ！功夫淑女	Yamasa	SLG	4800 日元
27	**格斗之王 极限冲击 2**	**KOF MAXIMUM IMPACT2**	**SNK Playmore**	**FTG**	**6800 日元**
27	出云战记 2 猛剑之闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	GN software	RPG	6800 日元
27	银河天使 II 决对领域之门	ギャラクシーエンジェル II 决对领域の扉	Broccole	AVG	6800 日元
27	蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク –Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800 日元
27	SIMPLE2000 系列 Vol.99 THE 原始人	SIMPLE2000 シリーズ Vol.99 THE 原始人	D3	SLG	2000 日元
27	**世界足球 胜利十一人 10**	**ワールドサッカー ウイニングイレブン 10**	**Konami**	**SPG**	**6980 日元**
27	2006FIFA 世界杯	2006FIFA ワールドカップ	EA Sports	SPG	6800 日元
27	便利店 4	ザ・コンビニ	Hamster	SLG	5800 日元
27	SEGA2500 系列 Vol.26 快打刑事	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.26 ダイナマイト刑事	SEGA	ACT	2500 日元
		2006 年 5 月			
18	梦幻骑士 V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800 日元
18	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG	6800 日元
18	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア 2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980 日元
18	Juiced～改装车传说～	Juiced～チューンドカー传说～	SEGA	RAC	6800 日元
25	Kimi Kiss	キミキス	Enterbrain	AVG	6800 日元
25	新·豪血寺一族 烦恼解放	新·豪血寺一族	烦恼解放	Excite	6800 日元
25	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000 日元
25	街头霸王 ZERO 战士时代	ストリートファイターZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800 日元
25	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800 日元
25	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の诗	Datam Polystar	AVG	6800 日元
25	樱华～闪耀心扉之樱～	樱华～心辉かせる樱～	Pionesoft	AVG	6800 日元
25	神秘事件 ～八十神熏的事件档案	ミステリート～ミステリート～八十神かおるの事件ファイル	Yeti	AVG	6800 日元
25	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800 日元
25	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	Bandai	ACT	6800 日元
25	纯爱咖啡厅	パルフェ –Chocolat Second Style–	Alchemist	SLG	6800 日元
25	TT 超级机车	TT スーパーバイクス	Taito	RAC	5800 日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
20	大家的地图	みんなの地图	Zenrin	ETC	3800 日元
20	**龙珠 Z 真武道会**	**ドラゴンボール Z 真武道会**	**Bandai**	**FTG**	**4800 日元**
25	**古墓丽影 传奇**	**Tomb Raider: Legend**	**Eidos**	**ACT**	**39.99 美元**
27	无暇人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	MMV	SLG	4800 日元
27	幸福小狗生活第 1 弹	THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第 1 弾～	Yuke	SLG	2800 日元
27	**新世纪福音战士 2 被制造的世界另一个事件**	**新世纪エヴァンゲリオン 2 造られしセカイ –another cases–**	**Bandai**	**AVG**	**4800 日元**
27	**舞 –HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！**	**舞 –HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！**	**Sunrise**	**FTG**	**5800 日元**
27	街 命运的交叉点 特别篇	街～运命の交差点～特别篇	SEGA	AVG	4800 日元
27	炼狱 通往天国的阶梯	炼狱 The Stairway to H.E.A.V.E.N	Hudson	ACT	4800 日元
		2006 年 5 月			
25	**真名法典 Potable**	マグナカルタ ポータブル	**Banpresto**	**RPG**	**4800 日元**
25	恐怖惊魂夜 2 特别篇	かまいたちの夜 2 特别篇	SEGA	AVG	4800 日元
25	**DQ & FF in 富豪街 Potable**	ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	**Square Enix**	**ETC**	**4800 日元**

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
25	电波之剑	ラジルギ・プレシャス	Milestone	STG	5800 日元

GBA

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
20	Mother3	Mother3	Nintendo	RPG	4800 日元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
17	**成人脑力锻炼 DS**	**Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day**	**Nintendo**	**ETC**	**19.99 美元**
18	失落的魔法	LostMagic	Ubisoft	A·RPG	29.99 美元
20	旅游指导对话手册 DS 中国	旅の指さし会话帐 DS 中国	Nintendo	ETC	3800 日元
20	旅游指导对话手册 DS 韩国	旅の指さし会话帐 DS 韩国	Nintendo	ETC	3800 日元
20	旅游指导对话手册 DS 泰国	旅の指さし会话帐 DS タイ	Nintendo	ETC	3800 日元
20	排列解谜 童话王国	ソロエルパズル童话王国	Success	PUZ	3800 日元
20	翼·年代记 Vol.2	ツバサクロニクル Vol.2	Arika	AVG	4980 日元
24	2006 FIFA 世界杯	2006 FIFA World Cup	EA	SPG	29.99 美元
25	大战略 DS	大战略 DS	元气	SLG	4800 日元
25	魔女的考验 皇后考验大骚动☆	シュガシュガルーン クイーン试验は大パニック☆	Bandai	ACT	
27	旅游指导对话手册 DS 美国	旅の指さし会话帐 DS アメリカ	Nintendo	ETC	3800 日元
27	旅游指导对话手册 DS 德国	旅の指さし会话帐 DS ドイツ	Nintendo	ETC	3800 日元
27	我的战斗机	オレのせんとうき	Taito	SLG	4800 日元
27	**火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 4 DS**	**NARUTO–ナルト– 最强忍者大结集 4 DS**	**Tomy**	**ACT**	**4800 日元**
27	俄罗斯方块 DS	テトリス DS	Nintendo	PUZ	3800 日元
27	茶犬的房间 DS	お茶犬の部屋 DS	M.T.O	SLG	4800 日元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006 年 4 月			
6	职棒魂 3	プロ野球スピリッツ 3	Konami	SPG	6800 日元
11	战地 2：现代战争	Battlefield 2: Modern Combat	EA Games	FPS	59.99 美元
20	**九十九夜**	**NINETY–NINE NIGHTS**	**Microsoft**	**ACT**	**6800 日元**
20	**最终幻想 XI**	ファイナルファンタジー **XI**	**Square Enix**	**MMO**	**7800 日元**
27	2006FIFA 世界杯	2006FIFA ワールドカップ	EA Sports	SPG	6800 日元
		2006 年 5 月			
18	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800 日元
25	炸弹人 Act: Zero	BOMBERMAN Act: Zero	Hudson	ACT	2980 日元





4
LeveL
2006.5A

4月30日见！

请寄回本期读者调查表，继续参加当期四台主机大抽奖！



读者意见反馈表

本期《levelup 游戏城寨》(含CD)上你最喜欢的栏目是什么？

☐ levelup News ☐ Game Express ☐ Up Guide ☐ 美优馆 ☐ 游话好好说
☐ 特稿 ☐ levelup 私房话 ☐ Web Show ☐ 动漫游 ☐ 全民大图鉴
☐ 烈舞阿婆 ☐ 开心小栈 ☐ 一刀侃死你 ☐ 新作发售表 ☐ levelup 音乐台

本期《levelup 游戏城寨》(含CD)上你最不喜欢的栏目是什么？

☐ levelup News ☐ Game Express ☐ Up Guide ☐ 美优馆 ☐ 游话好好说
☐ 特稿 ☐ levelup 私房话 ☐ Web Show ☐ 动漫游 ☐ 全民大图鉴
☐ 烈舞阿婆 ☐ 开心小栈 ☐ 一刀侃死你 ☐ 新作发售表 ☐ levelup 音乐台

你认为levelup 音乐台应该——

☐ 增加流行音乐部分 ☐ 增加游戏音乐部分 ☐ 增加新栏目
☐ 增加解说部分 ☐ 增加文字部分 ☐ 保持目前的形式

还有什么要对我们说的话，请到《levelup 游戏城寨》反馈页提交：
http://www.levelup.cn/levelupbook

LEVELUP 游戏城寨
游戏／网络／音乐互动志

我的信息

LEVELUP 游戏城寨
游戏／网络／音乐互动志

姓名： 出生年月： 性别：

levelup.cn 注册ID（很重要）： 联系电话（很重要）：

EMAIL： 邮政编码： 收件人：

联系地址：

邮寄调查表

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组 邮编：730010

寄回调查表即可参加当期 四台主机 大抽奖
X360 PS2 PSP NDSL

请在**5**月**5**日之前寄回调查表（以邮戳时间为准），
获奖名单将在《levelup 游戏城寨》 Level 5 及 levelup.cn 上公布。